PS2-36



疾風の狼

4 雷霆任務

故事完全攻略

最精彩的故事劇情內容

最詳盡的戰場地圖

最完整的人物技能說明

最強最猛的超級金手指密碼

4 雷霆任務

故事完全攻略

4 STORY 雷霆任務

2090年，『新大陸合眾國』（United States of New Continent。簡稱USN）片面發表了該國領土·『哈夫曼島』遭到『泛太平洋共同連合』（Oceana C-ommunity Union。簡稱OCU） 攻擊的官方發言，受到這次事件的影響，整個哈夫曼島全土立刻就陷入兩國明爭暗鬥的戰火之中。至於當時的媒體則多半是以『第二次哈夫曼紛爭事件』來稱呼這場戰爭。（雷霆任務1代的故事）

２０９６年，也就是『第二次哈夫曼紛爭事件』結束之後的第６年，雖然二足步行機器人·『雷霆機甲』（ヴァンツアー／Wanzer）的數量已經大幅的增加、同時機甲也已經廣泛的被運用在軍事用途上，但是，目前人們所使用的『雷霆機甲』戰術以及操縱運用的方法還是有很多的地方需要再補強。

為了徹底研究、並且開發『雷霆機甲』的極限能力，在各會員國的同意之下，『歐洲聯合共同體』（European Community。簡稱『ＥＣ』或者『歐聯』。）在英國當地成立了一處名叫『迪蘭達爾』（Durandal）的陸上戰術研究機構。然而，就在同一年，一場發生在德國境內的數起軍事基地攻擊事件，卻讓ＵＳＮ、ＥＣ、乃至於整個世界又再度捲入了戰爭、以及一件極大的陰謀之中………

目錄 CONTENTS

002 故事背景

005 系統篇

006 本作的操作方法
008 開始遊戲的方法
009 遊戲的流程
010 關於戰鬥系統
013 在戰場上的行動
014 戰鬥選單
022 狀態畫面的看法
025 關於系統選單
027 關於聯合作戰
041 角色介紹

045 攻略篇

137 資料篇

138 人物技能一覽
144 機甲零件一覽
150 機甲武器一覽
153 機甲背包一覽
157 道具一覽
158 超強金手指

160 雷霆任務歷史&專有名詞解釋

雷霆任務4

4

雷霆任務

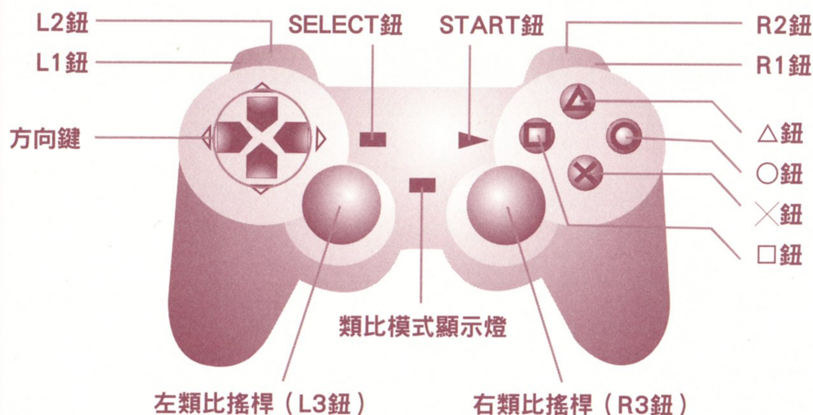
BASIC CHAPTER 系統篇

系統篇



本作的操作方法

PS2專用類比手把



各按鈕的機能

按鈕名稱	按鈕效果
○鈕	決定指令／閱讀故事劇情文章時翻到下一頁／在戰場上按住本按鈕將可以讓機體高速移動／戰鬥畫面中站住本鈕可以加快戰鬥的步調。
△鈕	利用本按鈕可以開啟／關閉代表機體ＨＰ的量表
×鈕	取消指令／回到上一層選單／按住本按鈕可以讓游標高速移動／跳過戰鬥畫面／快速略過訊息
□鈕	在戰場上切換武器
ＳＴＡＲＴ鈕	在戰場上開啟主選單／快速略過劇情
ＳＥＬＥＣＴ鈕	在戰場上顯示小地圖
Ｌ１鈕	在戰場上可以切換到下一個攻擊目標／在整備畫面或商店中可以切換到下一個角色
Ｒ１鈕	在戰場上可以切換到下一個我方角色（其中如果是還沒行動過的機體的話，將會以接下來的行動順序進行切換）／在整備畫面或商店中可以切換到下一個角色
Ｌ２鈕	調整戰場上的視點（鏡頭拉遠）
Ｒ２鈕	調整戰場上的視點（鏡頭拉近）
Ｌ３鈕	如果玩家機體裝備了「ジェットパック」，那麼玩家就能利用本按鈕來開啟／關閉噴射機能
Ｒ３鈕	按下本鈕，戰場畫面就會自動旋轉９０度
左類比搖桿	移動游標
右類比搖桿	可以自由轉動戰場視點
方向鈕	移動游標／選擇指令

※請注意：

●所謂的「Ｌ３鈕」乃是指「按下左類比搖桿」；而「Ｒ３鈕」則是指「按下右類比搖桿」。
●本遊戲不使用手把的震動機能。
●遊戲中ＬＥＤ指示燈將會隨時保持在紅色狀態。
●請盡可能使用ＰＳ２原廠手把來進行本遊戲。如利用其他手把來進行遊戲將可能導致感應不良或無法操作。



開始遊戲的方法

開始新遊戲 <ニューゲーム>

只要玩家把遊戲光碟正確裝入ＰＳ２主機中並打開電源，經過公司商標宣傳畫面之後就會顯示本遊戲的標題畫面。這時如果玩家不做任何動作放置一段時間的話，遊戲就會自動進入展示模式。而在展示畫面中，只要玩家按下ＳＴＡＲＴ鈕就可以隨時跳回標題畫面。此時如果再按一次ＳＴＡＲＴ鈕的話，畫面上就會顯示下列的選項：

選項名稱	選項機能
NEW　GAME	開始新遊戲
LOAD	讀取之前保存的遊戲進度。在這之前，玩家必須事先把存有本作紀錄的ＰＳ２專用８ＭＢ記憶卡正確安裝到記憶卡插槽上
CONTINUE	讀取之前在戰場上中斷的遊戲進度。在這之前，玩家必須事先把存有本作中斷紀錄的ＰＳ２專用８ＭＢ記憶卡正確安裝到記憶卡插槽上
SOUND	調整遊戲的音效輸出模式。其中ステレオ為立體聲，モノラル則為單聲道
DEV－6　INFO	可以觀賞本開發小組正在製作中的最新遊戲情報

※請注意：

調整遊戲音效輸出模式的動作只能在開始新遊戲時執行，遊戲執行中將無法變更音效輸出模式。



遊戲的流程

關於本作的遊戲流程，簡單的說就是「劇情」→「戰鬥」→「劇情」→「戰鬥」→…如此不斷重複。至於在兩個部分中可以進行的動作，筆者就先概述如下，詳細的內容我們將於稍後再另行說明。此外，在本作的序盤中，玩家將會同時進行以エルザ為中心的「ＥＣ篇劇情」，以及以ダリル為中心的「南美篇劇情」。不過遊戲將會自動切換章節，並不需要玩家親自來進行切換。

在劇情部分玩家可以進行的操作

- ●與角色們進行對話
- ●到電腦商店購買技能＆特殊能力
- ●調整機體的各種零件
- ●調整駕駛員的能力設定
- ●進行模擬戰鬥
- ●紀錄進度／讀取進度

在戰鬥部分玩家可以進行的操作

- ●操作我方機體，完成遊戲賦予玩家小隊的任務。通常都是殲滅所有敵方部隊居多。

※請注意：

●劇情部份中只有部分特定劇情會加入人物配音，其他劇情沒有人物配音乃是正常現象。

●如果玩家想跳過劇情事件的話，只要按下ＳＴＡＲＴ鈕就可以快速前往下一部份。



關於戰鬥系統

配置出擊機體

當玩家進入戰鬥後，系統會首先要求玩家選擇並配置玩家決定要讓它出擊的機體。一般來說，玩家能指派的僅有目前隊上的主要成員，但如果玩家進行的是「南美篇」的話，那麼在某些關卡中也會出現臨時參戰的「傭兵部隊」。值得一提的是，當玩家可以配置機體的地點不只一處時，玩家就可以利用□鈕在各個地點之間來回進行切換。

戰場畫面的看法

配置完成之後，戰鬥就算正式開始。不過在開始與敵方戰鬥之前，玩家最好能稍微了解一下畫面上量表中的各種數值到底各代表著什麼意義。那麼，首先就請玩家把游標移動到我方任何一架機體的上方，此時畫面下方應該會出現該機體的駕駛員肖像與機體基本資料，筆者就從這裡來進行介紹：

駕駛員肖像

機體駕駛員的長相

駕駛員姓名

標示於肖像右側。（例「エルザ」為「Ｅｌｓａ」）

機體名稱

標示於「駕駛員姓名」後方。（跟在ｉｎ之後的字串即是。例如エルザ的

初期標示為Ｅｌｓａ　ｉｎ　Ｖｅｒｓｅａｕ。其中「Ｖｅｒｓｅａｕ」即為機體名稱）

ＡＰ點數

又名「行動點數」，標示於「駕駛員姓名」下方。（例ＡＰ　１２／１２）

背包種類

目前機體裝備的背包種類，標示於「ＡＰ點數」下方。（例ＢＰ　Ｉｔ-ｅｍ即代表目前裝備的背包為「道具背包」）

防禦屬性

於「背包種類」下方所標示的字串即代表本機體的防禦屬性。（例エルザ初期機體標示的防禦屬性為「Ａｒｍｏｒ」，即代表純粹以裝甲防禦）

目前使用中的武器

以圖形的方式標示在「ＡＰ點數」的右方。

目前使用中武器的屬性

以圖形的方式標示在「目前使用中的武器」的右方。

裝備中武器攻擊能力

標示在「目前使用中的武器」的下方。（例如標示為Ｄｍｇ　１４Ｘ１２的武器即表示該武器的基本攻擊力為１４，每次發動攻擊時會連射１２回）

使用中武器裝填彈數

標示在「裝備中武器攻擊能力」的下方，標示方法為「目前殘彈數」／「最大充填彈數」。

系統篇

機體各零件的ＨＰ

標示在表格的最右方，共有４條量表。其代表意義由上而下分別是：「Ｂ-ＯＤＹ／機體本體」「ＡＲＭＬＲ／機體左臂右臂」「ＬＥＧＲ／機體腳部」

駕駛員經驗值

標示於機體名稱右方，接近表格最右側的一條量表即是。只要能集滿這條量表，駕駛員的等級就會提昇。

駕駛員等級

標示於「駕駛員經驗值」量表的右方。

目前機體有無異常狀態

如果目前機體有什麼異常狀態的話，那個該狀態就會直接標示在駕駛員肖像的上方。

關於ＡＰ點數的意義

所謂的ＡＰ點數，即是「ＡＣＴＩＯＮ　ＰＯＩＮＴ」＝行動點數的略稱，也就是每架機體在該回合所能進行動作的總點數。不管玩家想讓機體進行什麼樣的行動（移動、攻擊・・・等）都一定會消耗一定程度的ＡＰ，也就是說，當玩家ＡＰ耗盡時，該機體在該回合中就不能再執行任何動作。

ＡＰ點數在每個玩家回合開始時就會自動回復。雖然每位角色的ＡＰ上限值都各有不同，但玩家仍然能夠藉由電腦升級（アップグレード）或是到電腦商店整備機體來提昇角色的ＡＰ點數。



在戰場上的行動

移動

首先，當玩家以游標指定我方可以行動的機體時，該機體的周圍會立刻出現一堆藍色的方塊。這些方塊所籠罩的範圍就是該機體可以行動的範圍。這時如果玩家打算進行移動的話，只要把游標移動到想移動的地點上按下○鈕即可。如果不想移動，而想讓機體待在原地執行某些行動的話，那只要把游標移到機體上並按下○鈕，並從接下來出現的選單中挑選想要執行的行動指令即可。

※請注意：

雖然遊戲會自行依照機體的行動順序以游標指定機體，但如果玩家想先移動其他機體的話，只要按下Ｒ１鈕就可以辦到。此外，本回合中已經完成移動的機體身上將會被加上一個「Ｅ」符號。

關於移動限制

原則上，機體的移動能力會完全取決於機體的腳步零件種類。如果地形的高低落差太大的話，當玩家裝備某些腳部零件時就可能會發生無法跨越這些地形的問題（但就算縮裝備的腳步零件能夠跨越這種特殊地形，玩家機體的移動能力還是會比在一般平地移動時要降低一些）。此外，如果玩家在機體上裝備「ジェットパック」（噴射背包）的話，那麼因為噴射背包性能的影響，玩家機體的移動能力也會得到強化（不過消耗ＡＰ值也會增加）。

移動時的ＡＰ消耗量

基本上，機體在戰場上每移動一格就會消耗一點ＡＰ點數。但如果玩家機體上裝備了噴射背包・・・一類的輔助裝備的話，那機體移動時消耗的ＡＰ值就會根據背包的能力相對地增加。



戰鬥選單

當機體結束移動之後（或是在移動前直接把游標移到機體上按下○鈕），畫面上就會顯示如下所示的戰鬥選單：

選單指令	效果
Attack	利用本指令就可以以裝備中的武器攻擊射程範圍內的敵人
Status	利用本指令可以詳細檢查機體與駕駛員的情報
End	結束本機體的行動回合

－－－－－－－－－－－以下僅有裝備特定背包時才能使用相對應的指令－－－－－－－－－－－

Item	可以使用道具
Repairs	可以幫範圍內的我方機體恢復ＨＰ，修復破損零件，回復異常狀態
EMP	可以針對一定範圍內的敵人進行狀態異常攻擊
Sensors	利用本指令，可以幫助我方友機無視飛彈原本的射程發射飛彈，然後準確誘導該飛彈命中本機體周圍一定範圍內之敵機
Air Support	裝有通信背包的機體可以利用本指令呼叫航空部隊進行爆擊任務。基本上在本作中只有デュランダル部隊能執行本指令

※請注意：

●根據玩家的機體整備與操作者技能配置狀況的不同，選單中也可能會多出一些指揮型的應用指令。

關於「攻擊」

當玩家移動結束後（或是直接開啟戰鬥選單），如果周圍有敵機存在的話，玩家就可以選擇對該敵機發動攻擊。進攻的流程大略如下：

確認攻擊範圍

選擇Ａｔｔａｃｋ並按鈕決定後，機體周圍就會立刻出現一些紅色方塊，這些方塊就是機體可以進行攻擊的區域。



切換攻擊武器

因為機體上裝備的武器通常不只一種，所以如果玩家想要更換攻擊武器的話只要在此按下□鈕即可。不過請注意，當玩家更換攻擊武器時，機體的攻擊範圍也會產生變化。



選擇攻擊目標

如果對武器沒有意見的話，那麼玩家接下來必須作的事情就是「決定攻擊目標」。一般來說，玩家可以自由移動游標來瞄準攻擊範圍內的任一架敵機。不過如果玩家想要更輕鬆一點的話，那只要按下Ｌ１鈕遊戲就會自動為玩家選定位於機體攻擊範圍內的敵機　（如果存在複數敵機的話，再按Ｌ１鈕就可以切換目標）。



切換攻擊武器

因為機體上裝備的武器通常不只一種，所以如果玩家想要更換攻擊武器的話只要在此按下□鈕即可。不過請注意，當玩家更換攻擊武器時，機體的攻擊範圍也會產生變化。



顯示攻擊結果，結束行動

決定目標並按鈕決定後，遊戲就會切換至戰鬥畫面，並以動畫來顯示戰鬥結果。結果出現後機體在本回合的行動就宣告結束。而當我方所有機體的行動全部結束之後我方這一回合的進攻就算結束，此時遊戲也會把進攻權交到敵方手中。



如果敵方發動攻擊

正如我方部隊極力想消滅敵軍一樣，敵方部隊也會想盡各種方法來攻擊我方部隊。當敵方機體對我方發動攻擊時，畫面上就會跳出一個視窗顯示我方被攻擊機體可以採取的行動，這時請玩家以方向鈕選擇迎擊方法，並按○鈕決定。

※請注意：

發動攻擊將會消耗一定量的ＡＰ點數，而所消耗的ＡＰ點數將會隨武器不同而有所增減。

關於各種「背包」

在本作中，每架機體都可以裝備各種不同的背包。而當玩家為機體搭配不同的背包時，機體在戰鬥中可以執行的指令也就會隨背包的不同而產生變化。

一般背包

所謂的「一般背包」包含了「純粹用來裝東西用的背包（ＴＹＰＥ：Ｉ-ｔｅｍ）」以及「能夠提高機體出力的高出力背包（ＴＹＰＥ：Ｔｕｒｂｏ，需注意的是：同樣是用來提昇機體出力的Ｊｅｔｐａｃｋ系列背包不具有

裝備道具的能力）」兩種類。只要裝備了這種背包，玩家就可以在有限的空間中任意裝備一些消耗性的道具（例如：補充彈匣‧‧等），而且這些道具不只能對自己使用，還能對站在自機隔壁的機體使用，幫忙進行彈藥補給的工作呢！

修理背包

背包類型為Ｒｅｐａｉｒ的背包均可以稱為「修理背包」。只要裝備了這種背包，該機體就能在戰場上執行「維修」（Ｒｅｐａｉｒ）指令，為友機進行「回復零件ＨＰ」（Ｒｅｐａｉｒ　Ｐａｒｔｓ）、「修理被破壞的零件」（Ｒｅｂｉｒｔｈ　Ｐａｒｔｓ）、「回復機體異常狀態」（Ｒｅｍ－ｏｖｅ　Ｓｔａｔｕｓ）等工作。至於操作方法則是：

裝備本背包的機體在戰場上選擇Ｒｅｐａｉｒ指令，此時畫面上會出現一些綠色的方塊（可以進行維修的範圍），接著選擇範圍內的友機，並從選單中挑選想要進行維修的種類。這時，玩家將可以在畫面上預先確認發動這些指令時所會消耗的ＡＰ點數。決定選項後，畫面上會顯示目標機體的各種狀態選單（各部位零件ＨＰ、狀態異常一覽‧‧等），但如果目標機體各零件的ＨＰ都在全滿狀態，而且也沒有出現任何異常狀態的話，畫面上就會顯示一段「該機體一切正常，不需要進行回復動作」的類似文字。

※請注意，關於「回復機體異常狀態」的回復機能：

●Ａｔｔａｃｋ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ回復＝＝＞同時會回復ＭＳ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ
●Ｍｏｖｅｍｅｎｔ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ回復＝＝＞同時會回復Ｍｏｖｅｍｅｎｔ　Ｓｙｓ　Ｄ－ａｍａｇｅｄ
●Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ回復＝＝＞同時會回復Ａｔｔａｃｋ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ、ＭＳ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ、Ｍｏｖｅｍｅｎｔ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ、Ｍｏｖｅｍｅｎｔ　Ｓｙｓ　Ｄａｍａｇ－ｅｄ、ＢＰ　Ｓｙｓ　Ｄｏｗｎ
●Ｌｉｎｋ　Ｃｕｔ＝＝＞只能回復Ｌｉｎｋ　Ｃｕｔ狀態

EMP背包

所謂的ＥＭＰ，就是「電磁波障礙」的簡稱。而裝備了這種背包的機體就可以在戰鬥中對一定範圍內的敵機進行電磁波攻擊，干擾對方機體的各種控制系統（也就是造成對方機體狀態異常）。當玩家在戰鬥中選擇了ＥＭＰ攻擊指令後，畫面上也會出現代表主角機體攻擊範圍的紅色方塊，接著當玩家選擇想要攻擊的敵方機體時，畫面上便會顯示玩家可以進行的攻擊種類。選定攻擊種類並按下決定鈕就可以發動電磁波攻擊。



關於ＥＭＰ背包的特殊防禦能力

遊戲中，玩家可能會在某些ＥＭＰ背包的能力中找到「Ａｎｔｉｌｏｃｋ」（アンチロック，解除飛彈鎖定）這個能力。顧名思義，只要這個機能一發動，任何導引式的飛彈就會無法準確地命中目標。不過，這個機能只有在：

１）遭受攻擊的機體附近（４格之內）有裝備本ＥＭＰ背包的機體存在
２）那台裝備了ＥＭＰ背包的機體必須是遭受攻擊機體的聯合防禦小隊中的一員

滿足以上兩個條件之後，還必須進行一些基本設定才會發動。

感應器背包

如果玩家小隊中有裝備感應器背包（ＴＹＰＥ：Ｓｅｎｓｏｒ）的機體存在的話，那麼不管它距離玩家小隊其他機體有多遠，所有我方都將能以飛彈攻擊那台搭載著感應器背包周圍一定範圍之內的敵人。

感應器的種類共有雷達（Ｒａｄａｒ）、聲納（Ｓｏｎａｒ）兩種，而這

兩種感應器也各自會因為天候、時間的不同而會出現感應上的誤差。不過遊戲中也會出現同時具備雷達、聲納兩種感應機能的感應器。所以如果玩家裝備的是多功能感應器，而且發現目前使用感應器的感應效果不佳的話，也可以直接以選單切換感應器的感應類型。

通信背包

裝備通信背包（ＴＹＰＥ：Ｒａｄｉｏ）的機體可以在戰鬥中以無線電申請空中支援（Ａｉｒ　Ｓｕｐｐｏｒｔ）。而在本作中，只有デュランダル小隊能夠使用本指令。而只要利用「空中支援」指令，玩家就可以要求航空部隊進行「Ａｉｒ　Ｓｔｒｉｋｅ（轟炸）」「Ｓｕｐｐｌｙ　Ｄｒｏｐ（空投補給物資）」「Ａｒｍｏｒ　Ｃｏａｔｉｎｇ（防禦支援）」等作戰。



關於「Ａｉｒ　Ｓｔｒｉｋｅ（轟炸）」

當玩家在戰場上要求空中部隊進行轟炸時，畫面上會立刻顯示一大塊實心的紅色方塊，這個方塊就是預定進行轟炸的目標地點。基本上，玩家無法任意設定轟炸目標，但關卡中還是會有數個內定的轟炸點供玩家自由選擇（請按□鈕切換）。確定轟炸地點並按鈕決定之後，剛剛的實心方塊就會變化成一堆「▼」的符號，這就代表轟炸設定已經完成。當玩家完成轟炸申請手續之後，只要下一輪的玩家回合一結束航空部隊就會立刻執行轟炸任務。因為炸彈不長眼睛，所以請玩家務必在轟炸申請完成後，盡速離開轟炸範圍。



關於「Ｓｕｐｐｌｙ　Ｄｒｏｐ（空投補給物資）」

利用本指令，玩家就能要求航空部隊在指定地點空投補給物資。而當補給物資抵達後，玩家只要把機體移動到補給物資旁結束行動，那麼補給物資就

會在玩家回合結束後盡可能地（補給物資設有最大補給次數限制）幫鄰接機體補充彈藥到最大值。當然，如果補給次數消耗完畢的話，該物資就無法再執行任何補給行動。

當玩家在戰場上執行「Ｓｕｐｐｌｙ　Ｄｒｏｐ」指令時，畫面上就會出現數個淡藍色的方塊，這些方塊就是可以投下補給物資的地點。這時請玩家以□鈕選定要讓補給物資投下的地點，並按鈕決定。只要按下決定鈕，航空部隊便會在本次玩家回合結束之後將補給物資投到玩家指定的地點。

補給物資空投完成之後，玩家比較需要注意的地方有兩點：

1．當地圖上補給物資還沒有消滅之前，玩家將無法再次要求航空部隊空投補給物資。而且呼叫補給的次數也有限制。

2．當補給物資出現在地圖上之後，它的地位就相當於一架我方機體。它不但有它本身的ＨＰ，同時也會遭受敵方的炮火攻擊。當補給物資的ＨＰ歸０時，補給物資就算被破壞，無法再繼續進行補給任務。



關於「Armor　Coating（防禦支援）」

所謂的「防禦支援」，乃是指玩家能夠讓航空部隊幫一定範圍內的機體加上特殊防禦屬性，諸如「耐貫通」「耐衝擊」「耐炎熱」・・等。因為玩家在設定機體時就可以幫機體加上一種特殊防禦屬性，因此如果再搭配航空部隊的防禦支援的話，那麼一部機體就有可能同時擁有２種防禦屬性。

當玩家選定「Armor　Coating」指令後，畫面上就會顯示一個大型的紅色方塊，這就是航空部隊能賦予防禦屬性的範圍。這時請玩家移動這個範圍到任意區域（當然是我方機體存在的區域）並按下決定鈕就可以完成申請手續，至於航空部隊實行防禦支援的時間則是在本次玩家行動回合結束後。比較值得注意的是，因為航空部隊只能針對玩家指定的區域進行防禦屬性附加行動，並沒有辦法分辨區域中是否有敵機存在。因此如果玩家指定的區域中有敵機存在的話，該敵機也會同時被附加上玩家所指定的防禦屬性，這算是玩家必須特別注意的地方。

關於通信背包的特殊能力

在某些通信背包中，玩家可能會看到「Salvage」（救助行動）這個能力。一般來說，當玩家部隊的機體被破壞時，這架機體在本關中就再也不可能登場。不過如果該機體的聯合攻擊（聯合防禦）小隊中有某機體裝備了具有這能力的通信背包（當然要開啟設定才會有效）的話，那麼就算機體被破壞，還是能夠在本關中再度復活。至於該背包能夠在一關中讓機體復活幾次，就得看機體設定時所顯示的數字了。



狀態畫面的看法

當玩家在戰場上選擇「狀態」（Ｓｔａｔｕｓ）指令時，畫面上就會顯示機體＆駕駛員的各種詳細資料，至於這些表格的意義筆者則分述如下：

機體各部位的零件

標示於畫面左方，由上而下分別是「本體（Ｂｏｄｙ）」「左臂（Ｌ　Ａ-ｒｍ）」「右臂（Ｒ　Ａｒｍ）」「腳部（Ｌｅｇｓ）」「背包（ＢＰ）」。

駕駛員的武器熟練度

標示於畫面右方，由上而下分別代表「Ｓｐｅｅｄ：速度」「Ｅｖａｓ-ｉｏｎ：迴避能力」「各種圖形：各種槍砲的熟練度」。至於Ｓｕｐｐｏ-ｒｔ以下所表示的字樣則是當本機擔任聯合攻擊、聯合防禦的僚機時所會採取的行動，其中「Ａｔｋ」代表再進行聯合攻擊時會採取的行動，「Ｄｅｆ」則代表進行聯合防禦時所會採取的行動。

機體武裝一覽表

標示在畫面上方，由左而右分別代表本機體「左腕」「右腕」「左肩」「右肩」上裝備中的武器。

駕駛員＆機體基本資料

標示在畫面下方。這與前面章節（戰場畫面的看法）中敘述過的內容一模一樣。

裝備中的技能（Ｓｋｉｌｌ）一覽表

只要在開啟狀態畫面後按下○鈕就能叫出技能一覽表（再按一次就能關閉）。在這裡玩家能夠確認該名駕駛員身上裝備了什麼樣的技能。

關於「狀態異常」

本遊戲中主要會出現的異常狀態共有以下數種：



Sys Down

系統故障。當陷入這種狀態時，就算目前應該輪到該機體移動，它也無法移動、進行攻擊或執行任何動作。當然，如果它在這種狀態下被敵人攻擊的話也無法進行反擊動作。



Attack Sys Down

攻擊系統故障。當陷入這種狀態時，不管玩家機體上裝備的是什麼樣的武器都無法發動攻擊。當然，如果它在這種狀態下被敵人攻擊的話也無法進行反擊動作。

 Movement Sys Damaged

移動系統受損。當陷入這種狀態時，該機體的移動能力將會減半，同時該機體在戰鬥中將無法迴避敵方攻擊。如果機體移動能力減半後的移動格數帶有小數點的話，小數點部分將會自動捨棄（如原本移動力５格的機體在移動力減半成２．５格之後，０．５的部分將被自動忽略，變為只能移動２格）。但是，如果機體因為腳部被破壞而只能移動一格的話，「移動力減半」的效果就不會對機體造成任何影響。

 Movement Sys Down

移動系統故障。當陷入這種狀態時，機體就會完全無法移動。同時該機體在戰鬥中將無法迴避敵方攻擊。

 BP Sys Down

背包系統故障。當陷入這種狀態時，該機體將完全無法使用所有背包關聯的機能。

 MS Sys Down

誘導系統故障。當陷入這種狀態時，該機體將完全無法發射飛彈進行攻擊，但飛彈之外的攻擊則完全不受影響。

 Link Cut

聯繫中斷。當陷入這種狀態時，該機體將無法與其他僚機進行聯合攻擊或聯合防禦的動作。



關於「系統選單」

只要玩家在戰場畫面上按下ＳＴＡＲＴ鈕，就可以隨時開啟系統選單。至於系統選單中各項指令所能執行的動作則如下所示：

指令	指令效果
End Turn	結束玩家回合，把行動權交給敵方
Quicksave	紀錄目前的戰鬥狀態
Battle Window	切換戰鬥動畫視窗。可在一般模式（ノーマル）／小視窗模式（スモール）／不顯示（表示しない）之間進行切換
Objectives	顯示本戰鬥的勝利條件、戰場情報‧‧等資訊
Give Up	投降認輸，並回到標題畫面

「簡易地圖」的使用法

在戰場畫面上，玩家只要按下ＳＥＬＥＣＴ鈕就能隨時開啟「簡易地圖」（這時玩家還是可以繼續進行遊戲）。而如果在這種狀態下再按一次選擇鈕的話，畫面上就會顯示擴大版的「簡易地圖」（這時遊戲會強制暫停）。至於地圖上的各種記號所代表的意義：

藍色■：我方部隊

紅色■：敵方部隊

綠色■：目前選擇中的我方部隊機體

白色扇形區塊：目前主螢幕所能看到的戰場範圍

戰鬥畫面的看法

兩軍進入戰鬥畫面之後，遊戲就會以動畫來顯示戰鬥結果。雖然玩家在此只需要靜觀戰鬥結果就可以了，不過筆者還是來為玩家們稍微解說一下戰鬥畫面中各種表格所代表的意義。



攻擊側部隊視窗

顯示在畫面的上側。其中最大的一個視窗就是這場戰鬥的主攻者，其他較小的視窗則是配合主攻者進行聯合攻擊的僚機部隊。



防禦側部隊視窗

顯示在畫面的下側。其中最大的一個視窗就是這場戰鬥的主要被攻擊目標，其他較小的視窗則是配合被攻擊者進行聯合防禦（反擊）的僚機部隊。



戰鬥時發動的技能

不管是我方還是敵方，只要駕駛員身上裝備了技能就隨時可能在戰鬥中發動。這時如果攻擊側發動了技能的話，攻擊側主攻者視窗下方就會出現發動的技能名稱；反之，如果是防禦側發動了技能的話，那麼主要被攻擊者上方就會出現發動的技能名稱。



關於「聯合作戰」

在本作中，玩家可以於進行駕駛員的技能設定（劇情畫面中）時設定「聯合行動」的僚機（Ｓｅｔ　Ｌｉｎｋｓ，詳細設定方法筆者將於後面章節－「人物技能設定」中詳述）。只要進行了僚機設定，那麼當機體進行攻擊或遭受攻擊時，位於該機體附近的僚機就會一起加入攻擊或是反擊的行列。由於每一位駕駛員最多可以設定三位成員配合他進行攻擊，因此玩家將有機會在本作中體驗到最大「４對４」的大規模戰鬥。至於在戰場上要如何判別某機體的駕駛員是否與其他成員組成聯合行動陣線呢？其實，當玩家以游標指定我方機體時所出現的連接到其他機體的「藍色直線」就代表著這些機體會與指定機進行聯合行動；而當玩家以游標指定想攻擊的敵機時，敵機身上也會出現連往其他敵機的紅色直線，這些直線就代表著會與該機體進行行動的敵機。至於機體上方的數字，當然就代表了機體展開攻擊時的命中率囉。

※請注意：

１）進行聯合行動時，機體的行動順序將會受「該機體是攻擊側或防禦側」、「使用武器種類」、「駕駛員的速度」影響來決定。

２）參加聯合行動的機體，會根據它們各自採取的行動消耗相對量的ＡＰ點數。

關於「技能」

在本遊戲中，駕駛員可以利用在戰場上獲得的ＥＰ（經驗值）點數來為自己添購各種「特殊技能」。在本作中，駕駛員可以裝備的技能共可以分為戰鬥中會隨機發動的「戰鬥技能」、只要一裝備就會隨時保持發動效果的「自動技能」、以及裝備後玩家就能在戰場上以選單指令的方式選擇發動的「指令技能」等３大類。



戰鬥技能的範例

Ｔｅｒｒｏｒ　Ｓｈｏｔ＝＝＞當駕駛員發動此技能時，這場戰鬥中的敵機迴避能力將下降１／２



自動技能的範例

ＥＰ　Ｐｌｕｓ＝＝＞只要駕駛員裝備了本技能，那麼它在戰鬥中就能獲得２倍的ＥＰ值



指令技能得範例

Ｓｎｉｐｅ＝＝＞只要在戰鬥中執行本指令的話，機體就會壓低機身進行精密射擊，使攻擊能夠準確地命中敵方機體的特定零件。但同時因為機體把機身壓低導致無法靈活行動，因此在下個回合開始之前該機體都會保持無法反擊或迴避敵方攻擊的狀態。

關於「技能」的連攜

在某些狀況下，駕駛員在戰鬥中可能會連續發動２種以上的特殊技能。這時不但技能的破壞威力會稍微提昇，而且連續發動的技能越多，破壞威力也會越大。一般來說，當駕駛員（或僚機駕駛員）在同一場戰鬥中發動了第一次連攜的話，破壞威力就會提升為１．２倍，接下來是１．５倍．．．如果能達成３連攜以上的話，攻擊的破壞力更是會提升到２倍（最高２倍）。

當突破關卡時

單玩家達成該關卡的勝利條件時就可以突破該關卡。這時畫面上將會顯示玩家所得到的獎金，以及每位角色各自獲得的經驗值。其中每個欄位所表示的意義是：

1）Total：目前部隊所持有的資金

2）Gain：突破本關卡所取得的獎金

3）Maintenance：維修費用。如果有機體在本關中被擊墜的話，這裡就會列出修理所需的金額。

4）EP：每位角色各自取得的經驗值。其中Total代表該角色目前擁有的EP總值。

關於機體設定—Wanzer Setup

在劇情畫面的自由行動回合中，玩家可以找時間進行機體裝備的設定與背包裝備品的補給工作。基本上玩家當然可以在機體上自由裝備喜愛的零件或武裝，不過先決條件是「這些武裝的總重量不能大於機體所能搭載的最大重量」。那麼接下來我們就來看看玩家們可以進行哪些機體設定。（選擇W-anzer Setup並選擇機體後就會出現選單。）

Part／變更機體零件

利用本指令，玩家可以自由變更機體各部位的零件配置。基本上一台機體會由「胴體（Body）」「手腕（Left／Right Arm）」「腳部（Legs）」三部分的零件所構成，至於要變更哪個部分的零件，請玩家在選擇Parts指令後再以方向鈕選擇部位按下決定鈕即可。值得一提的是，在人物肖像左側量表中，各種數值所代表的意義分別是：

W／P：目前機體的積載量／機體的最大積載量

Armor：機體裝甲的防禦屬性類型

Eva：機體迴避能力

Body零件中各種數值的意義

HP：零件的耐久度
Weight：零件的重量
Power：出力
Evasion：迴避能力

Arm零件中各種數值的意義

HP：零件的耐久度
Weight：零件的重量
Hit%：命中率
Built-in Weapons：內藏武器

※當如果玩家在機體上裝備的是內含武器腕部零件，那麼玩家只要在檢視該腕部零件時按下△鈕，畫面上就會顯示該內含武器的詳細資料。

Legs零件中各種數值的意義

HP：零件的耐久度
Weight：零件的重量
Move：移動力
Evasion：迴避能力
Type：腳部類型，會影響機體可以進入的地形。

※請注意：

1）機體總合命中能力＝腕部零件命中率＋武器命中率
2）機體總合迴避能力＝胴體零件迴避能力＋腳部零件迴避能力

Weapon／變更武器

選擇本指令，玩家就可以自由設定機體所要裝備的武器。一般來說機體上可以裝備武器的部位共有「左腕」「右腕」「左肩」「右肩」四個部位，玩家只要利用方向鈕選擇想要裝備武器的部位，按決定鈕之後選擇想裝備的武器就可以了。至於可以裝備的武器類型，以及各類武器零件的數值意義則列舉如下：



MG（機槍）、SG（散彈槍）、RF（來福槍）、BZ（火箭炮）、ML（格鬥）類兵器的數值意義：

Damage	破壞力。以「基本破壞力　X　每次發射彈數」的方式表示
Ammo	最大彈數
AP	消耗AP點數。以「基本消耗值　X　攻擊回數」的方式表示
Weight	重量
Hit%	命中率。其中圖形代表玩家與敵方距離不同時，所會產生的命中率變化
Range	射程



GR（榴彈炮）、RK（肩射火箭）類兵器的數值意義：

Damage	破壞力。以「基本破壞力　X　每次發射彈數」的方式表示
Ammo	最大彈數
AP	消耗AP點數。以「基本消耗值　X　攻擊回數」的方式表示
Weight	重量
Range	射程
Area	破壞範圍。標示數字代表本火器命中目標時，其爆炸所會影響的範圍



盾牌的數值意義

Damage Cut	能夠抵擋多少程度的傷害值
Block	能夠抵擋的回數
AP	消耗AP點數。以「基本消耗值　X　抵擋回數」的方式表示
Weight	重量



MS（飛彈）類兵器的數值意義

Damage	破壞力。以「基本破壞力　X　每次發射彈數」的方式表示
Ammo	最大彈數
AP	消耗AP點數。以「基本消耗值　X　攻擊回數」的方式表示
Weight	重量
Range	射程
Homing	飛彈導向能力。可分為以下三種等級： ・Average：幾乎無法迴避障礙物 ・Good：具有相當不錯的障礙物迴避能力 ・Excellent：不管敵人在哪裡，幾乎都可以準確地命中目標

Backpack／裝備背包

利用本指令，玩家就可以幫機體裝上背包。至於背包的種類則有以下數種：

道具背包／TYPE：Item

專門用來收納道具的背包。其各種數值所代表的意義是：

Weight	重量
Item Space	可以儲藏道具的空間
Power	出力

感應器背包／TYPE：Sensor

可以誘導我方部隊的飛彈準確命中本機周圍一定距離內的敵機。其各種數值所代表的意義是：

Weight	重量
Sonar	感應器的聲納機能，其中「Normal」表示一般天候下的偵測距離，「Rain」表示下雨或下雪時的偵測距離
Radar	感應器的雷達機能，其中「Normal」表示一般天候下的偵測距離，「Night」表示夜晚時的偵測距離

高出力背包／TYPE：Turbo

可以提高機體出力的背包，同時也能儲存少量道具。其各種數值所代表的意義是：

Weight	重量
Item Space	可以儲藏道具的空間
Power	出力

通信背包／TYPE：Radio

可以呼叫航空部隊支援，但僅有デュランダル部隊可以使用此機能。裝備通信背包的機體可以執行以下三種機能，其各種數值所代表的意義是：

Air Strike	申請轟炸，後方的數字則代表可以進行的轟炸範圍
Supply Drop	申請空投物資，後方的數字則代表關卡中可以申請的次數
Armor Coating	申請防禦支援，後方的數字則代表可以支援的範圍
AP	消耗ＡＰ點數
Damage	轟炸破壞力
Charge	每個補給物資能夠補給機體彈藥的次數
Support Salvage	每一關卡可以發動救助行動的回數



噴射背包／TYPE：Jetpack

在戰鬥中開啟噴射背包機能的話，機體就能夠直接攀越落差較大的地形。其各種數值所代表的意義是：

Weight	重量
AP	消耗ＡＰ點數
Move	移動能力
Wait	使用後，可以再度使用的回合數



EMP背包／TYPE：EMP

能對敵方進行電磁波攻擊（異常狀態攻擊）

Weight	重量
Range	射程
ST-Attack_%	能夠引發敵方狀態異常的成功率
AP	消耗ＡＰ點數
Turn	狀態異常持續回合數
Support Antilock	每一關卡中可以解除飛彈誘導能力的回數



維修背包／TYPE：Repair

Weight	重量
Range	射程
Repair	回復值
Rebirth	修復毀損零件時會同時恢復的ＨＰ值
Remove	能夠解除機體狀態異常的種類
AP	消耗ＡＰ點數

Item／將道具放入背包中

如果玩家機體裝備的背包有可以放置道具的空間的話，那麼玩家就可以利用本指令把道具放置到背包中。

Armor Type／變更裝甲防禦屬性

在這裡，玩家可以自由變更機體裝甲的防禦屬性。其中Piercing代表「耐貫通」、Impact代表「耐衝擊」、而Fire則代表「耐炎熱」。如果玩家在戰鬥中被與自己裝甲同屬性的攻擊命中的話，傷害就會稍微減輕。

Coloring／變更機體配色

在這裡，玩家可以依照遊戲內定的三大類型－Camoufiage（迷彩色）、Arrmor（裝甲色）、Line（線性色）中自由選擇機體的塗裝與配色。其中迷彩色的種類將會對應玩家破關的關卡數而相對地增加。

Name／變更機體名稱

在這裡，玩家可以為機體取一個自己喜歡的名字。值得一提的是，遊戲中主要登場角色的初期機體名稱就如下表：

角色姓名	機體名
エルザ	Verseau
ジード	Squire
ハーミーズ	Charon
ラトーナ	Koroleva
ダリル	Infernal
レンゲス	Mundane
チェイファー	Celestial
ルイス	Tierra
イネス	Guaria

View／檢視機體

在這裡，玩家可以檢視調整完成後的機體外觀。

關於人物技能設定－Pilot Setup

在本作中，只要消耗ＥＰ（經驗值）點數，玩家就能夠讓角色取得各式各樣的技能，提昇角色們在戰場上的戰鬥能力。在此選項中，玩家可以執行以下的指令。

Get Abilities／取得特殊能力

利用本指令可以消費ＥＰ幫人物取得技能，強化角色的能力。選擇本指令之後會出現以下兩個選項：

1）Buy Abilities／購買特殊能力

消費ＥＰ購買角色的特殊能力。可以購買的特殊能力包含了「提昇角色基本能力」「提昇角色武器熟練度」以及「增加角色技能」等三大種類。

2）Upgrade／升級

消費ＥＰ幫自己的電腦升級。只要升級後，角色就有可能可以購買新的特殊能力。

Set Skills／設定技能

選擇本指令後，只要把游標對準「Equip Skill」並按鈕決定，那麼角色的技能視窗就會開啟。每一個角色所擁有的技能點數都不同，而裝備每一種技能所會消耗的點數也不盡相同。請玩家斟酌角色的能力自由進行裝配動作。

Set Links／設定聯合作戰選項

選擇本指令後，遊戲會詢問玩家是要設定「Attack Links（聯合攻擊，同伴會在本角色攻擊時發動輔助攻擊行動）」或是「Defense Links（聯合防禦，同伴會在本角色被攻擊時發動反擊動作）」。選擇一樣並按鈕決定後，接著遊戲會讓玩家選擇「要跟哪位角色進行聯合作戰」，請以游標選擇角色，並按鈕決定。

按下決定鈕之後，這時遊戲還會再次跳出選單詢問玩家要讓這個角色進行何種程度的聯合攻擊。其中

「Link：1」代表僚機會參加聯合作戰，並會發動支援攻擊

「Link：2」代表僚機不但會參加聯合作戰，而且還可能會發動戰鬥技能

「Unlink」代表取消聯合作戰

因為僚機參加聯合作戰或發動技能雖然能使攻擊威力倍增，但他們每次發動攻擊還是都會消耗它們自身的ＡＰ點數。所以如何讓僚機們在最不消耗AP點數的狀況下協助駕駛員進攻，這就得看玩家的戰略頭腦了。

Set Support Actions／設定聯合作戰時的行動方針

在這裡，玩家可以設定當本駕駛員必須支援其他駕駛員進行聯合攻擊時，本駕駛員會採取什麼樣的行動。基本上可以設定的項目分為「Attack Links（聯合攻擊）」「Defense Links（聯合防禦）」兩大項。而在這兩個項目的設定中，一般狀況下玩家可以設定機體利用「Left Hand（左臂武器）」或「Right Hand（右臂武器）」來參加作戰。但如果該駕駛員搭乘的機體裝備了具有特殊機能的背包時，玩家就可以額外選用「Antilock（解除飛彈鎖定）」或是「Salvage（救助行動）」來加入作戰行列。

Status／檢視角色目前狀態

這裡會列出角色目前的詳細資料，內容包括目前持有的技能、角色等級、以及各項基本能力。至於參數的詳細意義則如下方所示：

- **Equipped Skills**：目前已經裝備中的技能清單
- **Learned Skills**：目前已經取得的技能總數
- **AP**：AP最大值
- **AP Charge**：每回合會恢復的AP點數
- **Link Points**：當駕駛員設定聯合作戰時所會消耗的點數
- **Skill Slots**：目前可以裝備的技能點數
- **Speed**：速度。會影響角色在戰場上的行動順序
- **Evasion**：迴避能力。但是，如果機體迴避能力為0時，角色的迴避能力就不列入計算
- **各種武器的熟練度。熟練度最大可提升至3段，段數越高攻擊力自然也越高。至於各種武器的簡稱所代表的意義：**

  MG：機槍

  SG：散彈槍

  RF：來福槍

  BZ：火箭炮

  GR：榴彈砲

  RK：肩射火箭

  MS：飛彈

  ML：格鬥
- **Resist**：當此駕駛員遭遇電磁波攻擊時，有多少機會能成功迴避電磁波攻擊。最低為0％，最高則為100％（完全防禦）。

機體零件商店－Wenzer Shop

在這個選項中，玩家可以自由進行各種機體零件的買賣。玩家必須先在這裡購買零件之後，才能在機體整備畫面中進行零件設定的動作。

電腦商店－Computer Shop

遊戲中，每個角色都能取得屬於自己的特殊能力，不過因為每位角色的擅長領域不同，所以某些腳色就算是經過不斷提昇電腦等級（Upgrade）還是絕對不可能取得某些特定的能力。這時，玩家就可以直接到電腦商店中購買這些雖然想學，可是卻學不到的能力。

戰鬥模擬系統&教學系統－Simulator

戰鬥模擬系統

利用這個系統，玩家可以重新進行一次過去曾經遭遇過的戰鬥。不過在這種戰鬥中，敵我雙方的配置將會跟過去的戰鬥中有著些微的不同。值得一提的是，在這種戰鬥中玩家還是可以取得金錢與經驗值。

教學系統

在這裡玩家可以查閱一些有關戰鬥或是機體設定基本教學影片。剛開始玩遊戲時最好先到這裡來看看比較妥當。

系統篇

如何儲存／讀取遊戲進度－Save／Load

儲存遊戲進度

當玩家達成某個階段的劇情之後，畫面上就會出現詢問玩家是否要紀錄（Save）的選項。此外，當玩家在劇情畫面進入可以自由行動的部分之後，也可以藉由這個Save／Load選項來進行紀錄遊戲進度的動作。如果要紀錄的話請選Save，而如果是要讀取進度的話就請選取Load。

在戰場上進行快速紀錄

就算玩家是在戰場上，只要玩家按下START鈕，並選擇Quick-save的選項，就可以在這個地點建立一個快速紀錄檔。不過如果玩家要呼叫這個快速紀錄檔的話，就必須從標題畫面中執行「Continue」指令才能呼叫。





角色介紹

達利爾（Darril　ダリル）／32歲

ＵＳＮ陸軍３３２機動中隊第五分隊隊長，階級是中士。他出生於美國西部，曾經是一個靠著戰功而出人頭地的士官，但後來因為他過剩的正義感與長官發生衝突，因此才被貶到今天這個職位。也正因為如此，他目前對於「軍隊」這種組織總是抱持著非常不屑的態度，而且講話的口氣也漸漸變得非常喜歡諷刺人。不過，由於他是一個天性樂觀開朗的人，所以儘管到了這種田地，他的內心裡似乎還是渴望著能專心致力於某樣事物上・・・

雷凱斯（Renges　レンゲス）／35歲

ＵＳＮ軍下士伍長，雖然職位上是達利爾的部下，但其實他同時也可以稱為是達利爾最要好的朋友。雖然性格開朗，但他的講話口氣中也是會帶著幾分挖苦人的態度，並隨時與他人保持一定程度的距離。平常的他總是露出一附冷靜的態度，不管面對什麼狀況也不太會露出自己的感情。不過也正因為如此，當他情緒激昂的時候在外人看來就會好像變了一個人一樣，落差相當大。

奇佛（Chaeffer　チェイファー）／24歲

ＵＳＮ軍一等上兵。因為年紀最輕，所以他的感覺就好像是大家的弟弟一樣。他的性格不但神經大條、缺乏注意力，做事也常常出槌。雖然他給人的印象是講話不夠實在而且還非常輕浮，但他對待他人倒是相當溫柔，而且看到他人有困難的時候也絕對不會放手不管。

路易斯（Luis　ルイス）／20歲

游擊隊「委內瑞拉公正軍」的年輕領導人。基本上他就好像是正義的化身一樣，眼中絕對容不下任何一點點不誠實的事情發生。同時，他也無法忍受那些欺壓誠實的人們、迫害百姓的官員，因此總是把救助這些百姓當成是自己最大的任務。他誠實到這種地步確實很讓眾人敬佩，不過因為他太過誠實，也為自己惹來了不少的麻煩。

伊妮斯（Ines　イネス）／20歲

她是游擊隊「委內瑞拉公正軍」的隊員，同時也是路易斯的情人。她雖然也擁有不下於路易斯的誠實與正義感，但她比起路易斯更多了幾分能夠柔軟地思考、分析事物的能力。

愛爾沙（Elsa　エルザ）／22歲

她原本是一個隸屬於法國政府軍的機甲駕駛員。而在故事開始沒多久之後，她就被配屬到ＥＣ的陸上新戰術研究機構－「迪蘭達爾（デュランダル）」小隊中，個性爽朗明快。她雖然擅長於分析機甲戰鬥的戰術理論，但本人對於機械方面的事情倒似乎並不怎麼拿手。因為年紀還輕，所以正義感十足，而且只要扯到關於人與人之間的道德概念時她就會顯得相當囉唆。

吉德（Zead　ジード）／45歲

他是前英國政府軍將官，目前則是「迪蘭達爾」部隊的領導人物。因為原本就是一個軍人，所以他對他自己應該最手的各種禮儀與行事準則的要求都相當嚴苛。不過，他並不會把這些標準拿來要求別人，反而對於他人的任何

個性都能展現最大限度的包容。因此對愛爾莎與其他隊員來說，他不但是部隊的領導者，同時也就像是大家的好爸爸一樣。

哈米茲（Hermes ハーミーズ）／20歲

雖然他不是軍人，但因為他擁有過人的電腦能力，因此被招攬進「迪蘭達爾」擔任情報分析的工作。他的性格樂觀而且活潑，但只要他跟別人意見不合的話就立刻會跟他人發生口角，在這方面看來他算是相當孩子氣。

萊多娜（Latona ラトーナ）／28歲

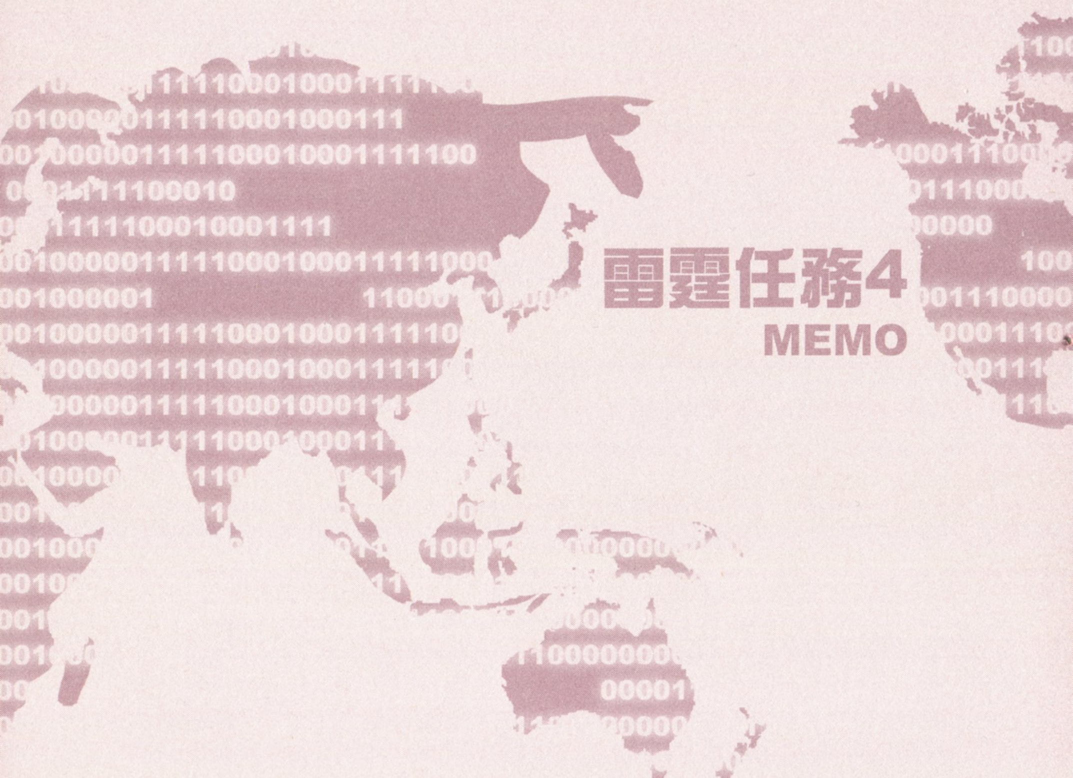
前『薩夫特拉共和國』政府軍的機甲駕駛員。雖然她身為駕駛員的能力無話可說，但她講話就是常常會露出一股鄙視他人的口氣，而且因為她長年待在軍隊裡生活，以致她不管是行動或是口氣都活像個男人。她不擅長表露快樂的感覺，而且對自己或他人都相當嚴格。

瓦古納（Wagner ヴァグナー）／28歲

德軍特殊部隊－「布拉尼貝爾」部隊隊長，時時保持著沉著冷靜的態度，而且不管是面對誰都不會流露自己內心的感情。

葛雷薩（Glaeser グレーザー）／50歲

德軍准將。他由小兵一路打到今天這個准將的地位，是個徹頭徹尾的軍人。他不管對誰都是一股相當不高興的態度，而且在對部下傳達任何事情時也差不多都是直接用吼的，因此部下之間對他都是帶有幾分的恐懼感。



雷霆任務4 MEMO

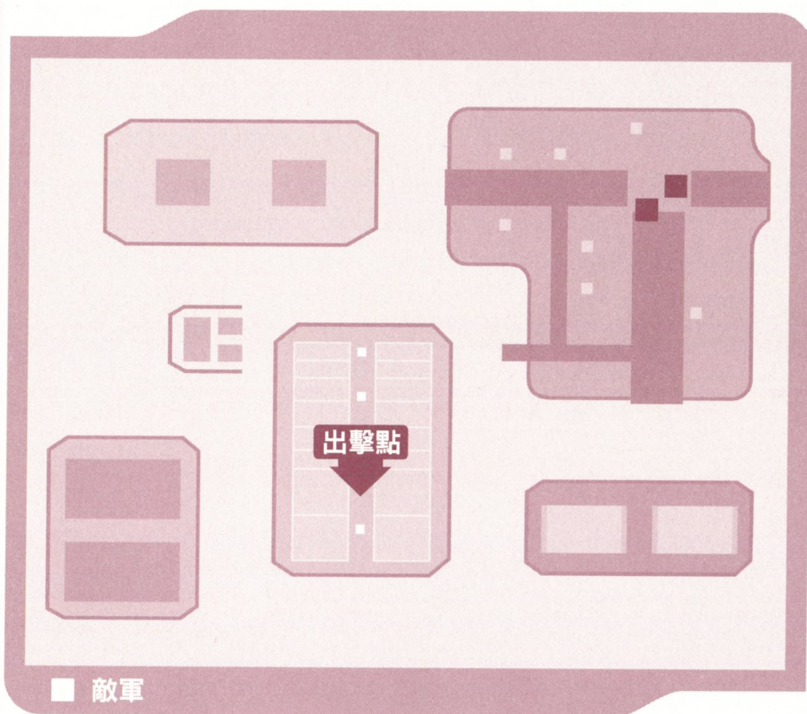
4

雷霆任務

GUIDE CHAPTER 攻略篇

攻略篇

STAGE 1 迪蘭達爾基地訓練所



勝利條件	無
敗北條件	無

戰術方針

第一關是典型的訓練關卡，當玩家操縱愛爾莎（エルサ）的機甲來到指定地點時，地圖上方就會出現由萊多娜（ラトーナ）跟貝克（ベック）操縱的兩台訓練機。接下來玩家就要跟他們兩人進行一場戰鬥訓練。雖然玩家必須以一敵二，但是因為愛爾莎的能力相當不錯，因此玩家只要採取中遠距離的射擊戰來跟敵人交鋒就可以輕易獲勝。如果不小心損耗了太多ＨＰ的話，愛爾莎的身上還有２瓶回復道具可以補充ＨＰ哦！　（１瓶可回復２００點）。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Koroleva	萊多娜	1	6	290	145	145	190
Prodezza	貝克	1	3	290	145	145	190

劇情提要

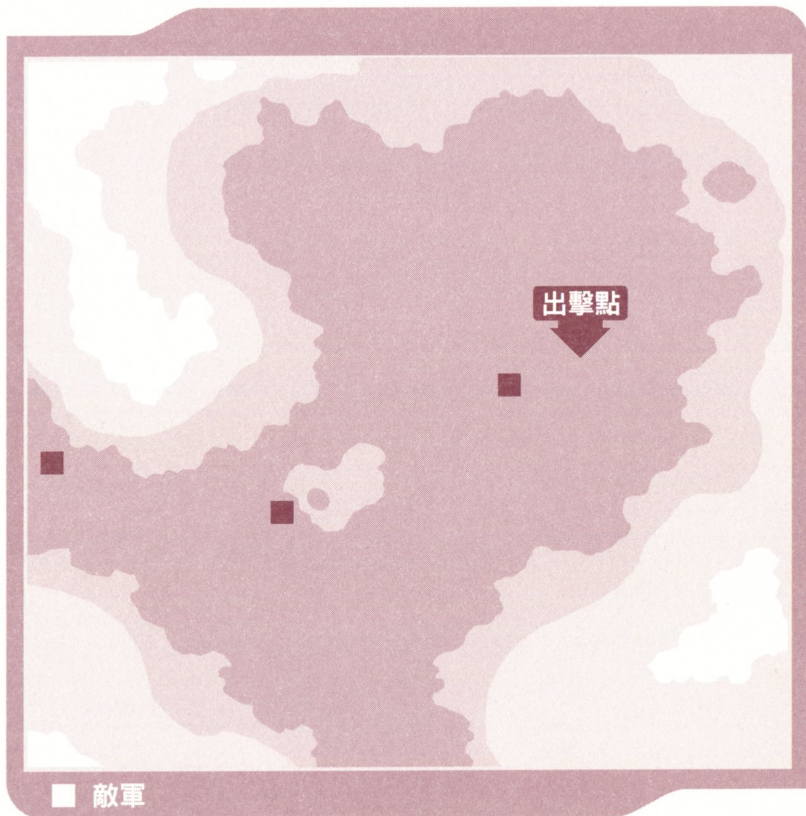
原本隸屬於法國裝甲師部隊・雷霆機甲駕駛員的愛爾莎（エルサ），今天是他轉任到非軍事單位——『迪蘭達爾』（Durandal）的第一天。在直屬長官・吉德（ジード）、以及電腦情報官・哈米茲（ハーミーズ）的指導下，愛爾莎很快就展開了她第１天的機甲測試工作。然而，當天負責擔任靶機駕

駛員的萊多娜（ラトーナ）好像對愛爾莎很有意見，在未經許可的情況下，萊多娜自作主張的將測試科目改為『戰鬥訓練』，吉德見狀簡直快要氣瘋了，戰鬥結束之後，生氣的吉德立刻就把萊多娜跟貝克罰去掃廁所，至於愛爾莎也從吉德口中得知了許多有關『駕駛員能力設定』、『技能購買』、『技能裝備』、『訓練教學模式』等等的遊戲小情報。

另一方面，就在數天之前，歐聯（ＥＣ）會員國之一的德國境內竟然發生了多起的軍事基地攻擊事件，由於歐聯地區一直以來都是屬於『較為和平穩定』的區域，因此這次的攻擊立刻驚動了歐洲各國的領導者。在法國首都·巴黎的歐聯最高議會會議室裡頭，包括英國首相、德國總理、法國總統、義大利總理、比利時總理等等人物在內，各國的最高政治領導人們紛紛齊聚一堂聽取德國方面報告此次的襲擊事件始末。

會議結束後，雖然德國總理方面是希望由德國的特殊部隊·『布拉尼貝爾』（BLAUERNEBEL）獨力進行此次的事件調查，但是『布拉尼貝爾』部隊指揮官－－葛雷薩准將（グレーザー）一番『希望歐聯能夠重新檢討各國軍力配置以及高階軍官人事佈局』的一番談話卻引起了歐聯各會員國的戒心，由於各國領導者的心裡頭都擔心德國可能會隱瞞事件的調查真相、甚至可能會藉此機會擴張軍力、打破歐聯各會員國之間的軍事平衡，因此在英國首相的提議之下，歐聯議會最後是作出了『讓戰術研究機構·『迪蘭達爾』與德國的『布拉尼貝爾』部隊一起參與調查工作』的最終決議……………

STAGE 2 丹麥山區



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

攻略篇

戰術方針

本關玩家的身邊會多出吉德這名新同伴。吉德最大的特徵就是他的機甲雙肩都搭載了破壞力強大的肩射型飛彈（近距離則可按□鈕切換成格鬥戰武器）。不過，由於吉德的機甲移動力很慢、再加上肩射型飛彈的射程固定、敵人離得太遠或太近都射不到，因此筆者建議玩家最好把吉德擺在離敵人比較遠的地方，這樣子玩家在調整飛彈射程時才會比較方便。等玩家們熟悉吉德的戰鬥方式之後，接下來玩家就可以讓愛爾莎跟吉德待在原地不動、等敵人靠近之後再合力將其一一擊破便可過關。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Zhelaniel	一般兵	1	4	350	175	175	230
Zhelaniel	一般兵	1	4	350	175	175	230
Zhelaniel	一般兵	1	4	350	175	175	230

劇情提要

為了查出到底是誰率領不知名的機甲軍團攻擊德國的軍事基地，隸屬於『迪蘭達爾』研究機構的愛爾莎、吉德、以及哈米茲三人一起駕駛著運輸機來到德國境內的陸軍基地進行調查。但是，當地的調查小組－－也就是德國特殊部隊·『布拉尼貝爾』部隊的瓦古納小隊長（ヴァグナー）卻對愛爾莎一行人擺出了一副不是很友善的態度。愛爾莎雖然覺得很不悅，但是吉德倒也表示：『德國人有德國人的作法。更何況，現在是他們的同袍弟兄被殺、心情上比較憤怒也是可以理解的，我們只要按照我們自己的方式去調查就可以了。』

於是乎，雙方就在『各查各的』的狀態之下展開了搜尋行動。可惜的是，神祕軍隊的保密工作實在作得很到家，雖然哈米茲已經找到不少敵軍機甲的殘骸跟子彈樣本，但眾人還是查不出這些敵軍的來歷。最後，根據愛爾莎的推測，眾人認為這些敵軍很有可能是在別的地方建立了前進據點、然後再從這些據點採『陸路移動』的方式進入德國境內發動攻擊、等攻擊行動結束再回到據點搭乘運輸機逃到國外。

也就是說，只要找出目前續航距離最長的雷霆機甲資料加以比對，要找出敵軍的前進據點應該不是什麼難事，經過哈米茲的電腦分析，愛爾莎認為敵軍的基地也許就位在丹麥的山區地帶也說不定。由於『布拉尼貝爾』部隊對愛爾莎眾人並不友善，因此眾人也沒有把這項消息告訴給瓦古納小隊長知道（只不過瓦古納小隊長也有叫部下追蹤『迪蘭達爾』運輸機的航向就是了………）。就在眾人抵達丹麥山區時，想不到在那裡等著他們的竟然是神祕敵軍的埋伏部隊………

攻略篇

STAGE 3

德國陸軍基地



■ 敵軍

勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・運輸機被擊破

戰術方針

本關敵方的進攻路線主要分成左右兩路，左路是1台直昇機加1台敵方機甲、右路是1台直昇機加2台敵方機甲。雖然說本關的敗北條件有一條是『運輸機被擊破』，但是因為我方運輸機皮厚血多，因此玩家基本上不用太擔心運輸機會被打爆。另一方面，敵方的直昇機會一直以我方的運輸機作為攻擊目標，所以玩家可以先把攻略重點擺在其他3台敵方機甲上，左路的格鬥型機甲就交給哈米茲對付，右路的兩台機甲就交給愛爾莎處理，至於吉德就讓他待在中間隨時用飛彈支援其他人，等到敵軍機甲消滅之後，剩下來的兩台直昇機就只能任玩家們宰割了。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
SH TYPE442	直昇機駕駛員	2	4	500	—	—	—
SH TYPE442	直昇機駕駛員	2	4	500	—	—	—
Zhelaniel	一般兵	2	4	350	175	175	230
Zhelaniel	一般兵	2	4	350	175	175	230
Zhelaniel	一般兵	2	4	350	175	175	230

劇情提要

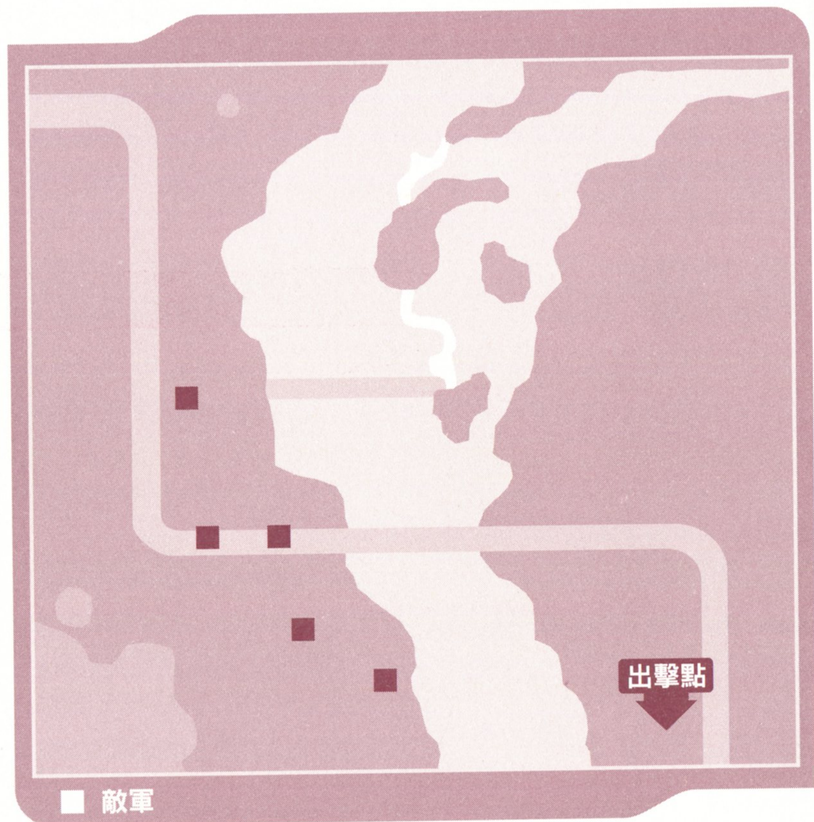
打倒埋伏的敵軍，愛爾莎一行人開始調查敵方前進據點裡頭有沒有什麼線索。但是，據點裡頭早就已經人去樓空，不僅如此，敵軍所使用的機材、設備等等也都留在原地，看來對方離開得十分匆忙。由於據點內已經沒有什麼

有價值的情報，眾人只好先回收敵方機甲的殘骸然後返回德國。在返航的途中，哈米茲從殘骸上發現了敵方機甲腳部所使用的『步行安定控制程式』。經過資料分析之後，哈米茲認為敵方所使用的雷霆機甲很有可能是由一家名叫『多米特里公社』的企業所製造的。不過根據吉德的瞭解，『多米特里公社』是設在『薩夫特拉共和國』（位於俄羅斯地區的新興小國）裡頭的一家公司，而且這家企業並沒有對外出口雷霆機甲，為什麼該公司生產的機甲會出現在德國呢？

眾人返回德國基地與瓦古納小隊長交談，正當他們討論到有關敵軍機甲的線索同時，基地內突然發生了大爆炸，神祕的敵軍不知道從什麼地方冒出來開始攻擊眾人。面對突如其來的攻擊，哈米茲直覺的反應就是－－他們被敵軍跟蹤了，但愛爾莎直呼不可能，因為敵軍的前進據點裡頭並沒有運輸機可以讓他們使用。無論如何，現在並不是討論問題的好時機，在吉德的指示之下，眾人紛紛搭乘機甲出來抗敵。奇怪的是，當眾人好不容易才將敵軍擊退之後，愛爾莎卻赫然發現－－瓦古納小隊長的眼睛竟然變成了紅色………？

更令人不解的事情還在後頭，當愛爾莎將他們發現的證據交給『布拉尼貝爾』部隊的葛雷薩准將之後，葛雷薩竟然要愛爾莎眾人先回英國待命。由於愛爾莎擔心他們發現的證據可能不夠充份，因此愛爾莎一直向葛雷薩表示－－希望葛雷薩能夠對議會的成員多加勸說，等證據足夠之後再發表出來，以免讓世人誤以為『多米特里公社』跟『薩夫特拉共和國』就是這次事件的幕後黑手。然而葛雷薩准將竟然表示：『查證的工作那是政治家的事情！軍人只要聽命令行事、將發現的東西全部交給上面去處理就行了！』。　看到葛雷薩准將如此生氣咆哮的樣子，吉德與愛爾莎也很不悅的離開調查本部了，就在他們準備返回英國的同時，愛爾莎遇見了一個名叫弗雷迪瑞克的自由新聞記者………

STAGE 4 委內瑞拉公路



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

遊戲一開始便丟給玩家一個戰略上的難題：到底是要從橋上進軍好呢？還是要橫越河流攻擊敵人好呢？老實說，筆者強烈建議玩家最好是走橫越河流這條路。原因無他，因為本關首度出現的『ＶＧ　Ａｒｎｏｌｄ』坦克破壞力十足，而且ＨＰ高達９００，如果玩家直接走橋上路線的話，玩家不但會遇到坦克砲的猛轟、而且對岸下方的兩台機甲只要稍微往上移動就可以射擊到我軍，這樣一來玩家就會陷入被夾擊的局面。反之，如果玩家改走河流橫越的話，雖然玩家仍然會遭到敵方機甲的飛彈攻擊，但是各位只要善用奇佛身上的修理功能應該就可以安然過關，更重要的是，走橫越河流路線還可以有效避開坦克的攻擊哦！



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋⅡ	委內瑞拉兵	１	６	３２０	１６０	１６０	２１５
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋⅡ	委內瑞拉兵	１	６	３２０	１６０	１６０	２１５
ＶＧ　Ａｒｎｏｌｄ	坦克兵	１	４	９００	－	－	－
ＶＧ　Ａｒｎｏｌｄ	坦克兵	１	４	９００	－	－	－
Ｖａｌｉａｎｔ	委內瑞拉兵	１	２	４００	２００	２００	２７０

劇情提要

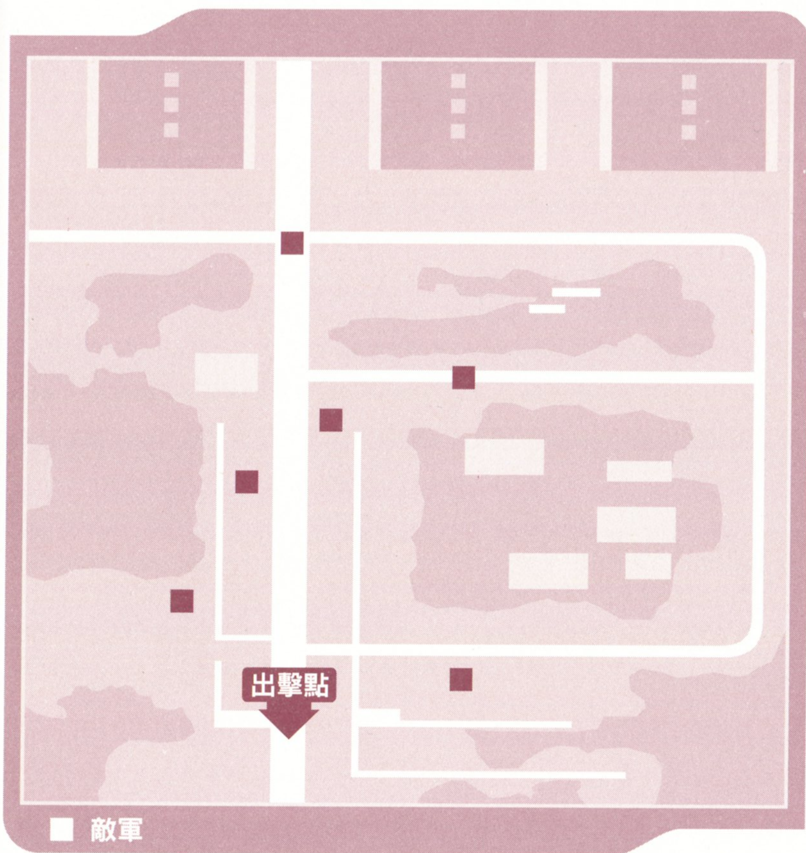
遊戲的舞台暫時轉到南美洲。原本從屬於ＵＳＮ合眾國裡頭其中一州的『委內瑞拉州』，日前該州的迪亞茲州長竟然毫無預警的向外界發表了『委內

瑞拉獨立宣言』。為了壓制獨立軍的勢力，ＵＳＮ中央政府立刻就派兵前往委內瑞拉州進行鎮壓。被派遣到委內瑞拉州的ＵＳＮ陸軍第３３２機動中隊司令官・多納爾德上校還表示：『迪亞茲州長是一個獨裁者，ＵＳＮ陸軍將會在１個星期之內解放委內瑞拉！』。　另一方面，迪亞茲州長則是將這次的『獨立運動』定位為『委內瑞拉人民為了反抗ＵＳＮ合眾國暴政的正當行為』。雙方各說各話，一場混亂的戰爭也即將展開。

畫面來到委內瑞拉國內，目前隸屬於ＵＳＮ陸軍第３３２機動中隊的達利爾中士（ダリル）正帶著雷凱斯伍長（レンゲス）與奇佛上兵（チェイファー）趁著巡邏的空檔拚命的『摸魚』。從他們的談話中可以得知，他們對於目前的軍旅生涯以及未來的人生規劃都有相當程度的『不爽』。為了『善待自己』，他們才會在勤務時間大大的打混摸魚兼睡覺。正當雷凱斯要求奇佛關掉無線電、好讓他能夠安靜睡覺的同時，奇佛的無線電卻傳出一架運輸機即將墜機的求救訊號。正當三人感到疑惑不解的時候，一架受創嚴重的運輸機就這樣筆直的掉落在三人前方不遠處。

經過一番檢查，達利爾赫然發現－－這架運輸機上竟然搭載了迪亞茲州長個人搜刮來的3噸黃金，市價大約有２５００萬美元。看到這一大貨櫃的黃金，早就想退伍不幹的三人立刻就達成『私吞這筆黃金』的約定。不過，由於黃金的數量太過於龐大，光靠他們三人駕駛的雷霆機甲還不足以搬運出來，因此三人決定先返回營區『借』一台卡車出來，等他們將黃金拿到手之後再帶著黃金、卡車、還有雷霆機甲一起『落跑』、從此遠走高飛、再也不回來當什麼鳥軍人了。然而，就在達利爾費盡九牛二虎之力才『騙』到司令部的派車單、並且『借』到卡車準備回到墜機地點搬運黃金之後，達利爾三人卻在路上遭遇到委內瑞拉獨立軍的攻擊，為了保命，達利爾一行人只好先停下來跟眼前這群礙事的傢伙戰鬥了。

STAGE 5 奇尼拉馬基地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

乍看之下本關似乎是很『硬』的一關，其實本關的難度並沒有那麼高。首先，玩家的機甲一開始就曝露在基地門口的兩座巨大加農砲底下，但只要玩家先往右移動、然後傾全力先將右邊的加農砲打倒就可以避免被夾攻的危機。另一方面，由於地圖上方的４台敵方機甲只會在加農砲全滅之後才會開始移動，因此玩家們可以好整以遐的攻擊左側大砲、接下來再慢慢料理其他的機甲即可。要注意的是，本關首度出現的『Ｔｅｍｐｅｓｔ』機甲是皮厚血多攻擊力強的格鬥型機體，建議玩家最好將距離拉遠來進行射擊戰，以避免不必要的ＨＰ損失。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
基地加農砲	射擊兵	2	－	500	－	－	－
基地加農砲	射擊兵	2	－	500	－	－	－
Husky mkII	委內瑞拉兵	2	6	320	160	160	215
Husky mkII	委內瑞拉兵	2	6	320	160	160	215
Tempest	委內瑞拉兵	2	4	600	300	300	400
Tempest	委內瑞拉兵	2	4	600	300	300	400

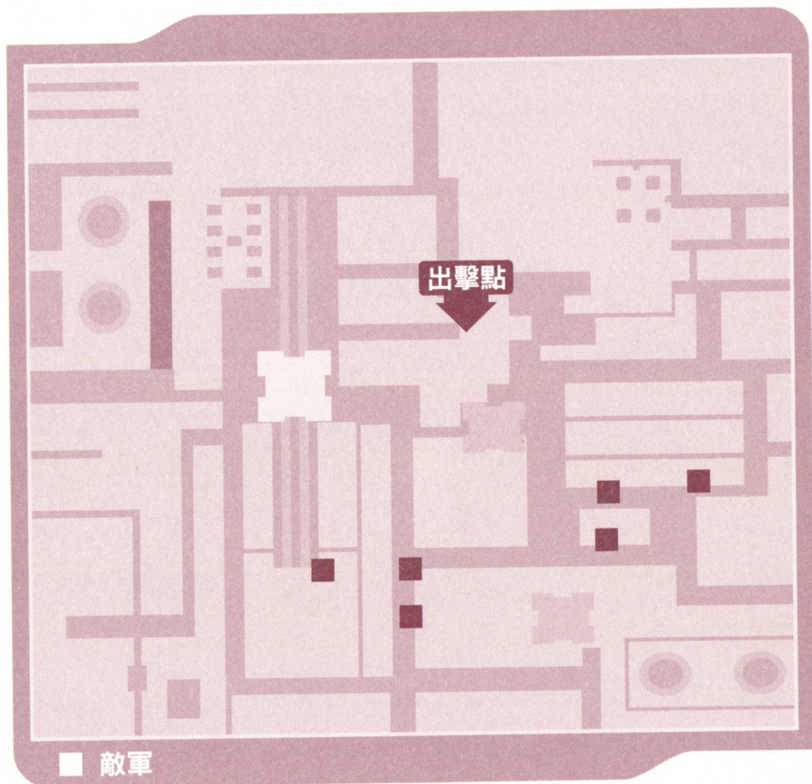
劇情提要

打倒來襲的委內瑞拉軍、達利爾一行人成功俘虜了當中一名士兵。經過盤問之後才知道，原來委內瑞拉軍真的知道是達利爾他們偷走了黃金、而且原因還是因為奇佛當初忘了把無線電關掉、結果才會導致達利爾一行人的行蹤曝光、就連好不容易才『Ａ』來的卡車也因為剛才的戰鬥而報銷了。可想而知，奇佛自然是被生氣的達利爾給狠狠Ｋ了一頓。在不得已的情況下，達利爾竟然異想天開的想潛入附近的委內瑞拉軍基地再偷一輛卡車，於是乎，為了一圓黃金夢，達利爾一行人便開始往距離最近的『奇尼拉馬基地』前進。

或許是因為那些黃金真的很重要的緣故吧，當眾人潛入基地內部之後，想不到連迪亞茲州長本人也來到『奇尼拉馬基地』關切黃金的去處。發現迪亞茲州長『確實』不是什麼好人的達利爾，這下子他總算是可以『放心』的把黃金Ａ走了。只是基地裡頭的衛兵也不是省油的燈，達利爾偷卡車的行動馬上就被衛兵視破，為求脫身，達利爾一行人只好硬著跟基地裡頭的機甲部隊展開激戰。

打倒基地內部的機甲跟基地加農砲之後，迪亞茲州長氣急敗壞的要求基地指揮官再派人去追回黃金，但是因為奇尼拉馬基地裡頭所有可以行動的機甲都已經被達利爾一行人破壞，結果迪亞茲州長只能眼睜睜的看著達利爾帶著價值２５００萬美元的黃金揚長而去…………

STAGE 6 波蘭資源平台



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1．我方全滅
	2．我方運輸機遭擊破

攻略篇

戰術方針

從本關開始，玩家就可以在商店裡頭購買裝備來強化我軍的機甲戰鬥能力。由於本關的敵人都裝備了相當精良的武器，因此筆者建議玩家最好把身上所有的錢都拿去買裝備或道具，可能的話最好再多買一個回復背包給其他機甲使用，這樣一來我方除了哈米茲之外就多一個人可以補血了。緊接著，玩家會在地圖上看到一台已經奄奄一息的波蘭國防軍機甲，在前幾個回合裡，敵軍都會集中攻擊這台機體，我方可以趁這個時候趕快前進，然後採用『一人接近攻擊、一或二人補血、一人飛彈攻擊』的方式來跟敵人週旋。記住一定要所有的人都集中攻擊同一隻敵人，集中火力將敵軍個個擊破才是最正確的戰法。當然，善用ＬＩＮＫ攻擊防禦的戰術也是很重要的哦。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｖｙｚｏｖｌ	謎之兵	3	3	500	250	250	330
Ｖｙｚｏｖｌ	謎之兵	3	3	500	250	250	330
Ｚｈｅｌａｎｉｅｌ	謎之兵	3	4	350	175	175	230
Ｚｈｅｌａｎｉｅｌ	謎之兵	3	4	350	175	175	230
Ｚｈｅｌａｎｉｅｌ	謎之兵	3	4	350	175	175	230
Ｚｈｅｌａｎｉｅｌ	謎之兵	3	4	350	175	175	230

劇情提要

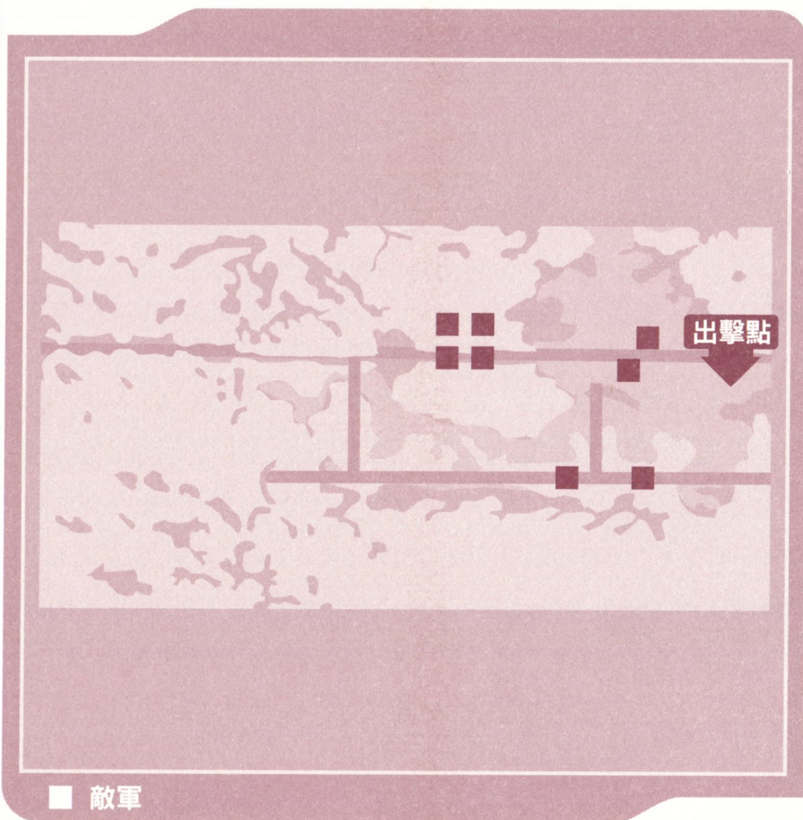
場景再度轉回歐洲，自從愛爾莎一行人從德國調查本部回到『迪蘭達爾』之後已經過了數天。某日，英國首相諾蘭德竟然親臨『迪蘭達爾』，只是諾蘭德的臉色似乎不是很好看。在眾人的詢問之下，英國首相諾蘭德拿出一份由歐聯議會所公布的官方新聞報導，上面赫然寫著：『布拉尼貝爾』部隊司令官·葛雷薩准將認為此次德國軍事基地的攻擊事件，ＵＳＮ合眾國涉嫌重大等等之類的文章。吉德等人聞言大吃一驚，因為當初他們交給葛雷薩准將的晶片證據明明就是指向『薩夫特拉共和國』的『多米特里公社』，而非新聞上所說的ＵＳＮ合眾國，為什麼葛雷薩准將要扭曲證據、公然說謊呢？

英國首相諾蘭德表示，他剛才曾經試圖向葛雷薩准將提出『新聞更正要求』，但是葛雷薩准將並不同意，不僅如此，葛雷薩還認為『迪蘭達爾』的人員都是一群只會妄想的瘋子、『迪蘭達爾』的人員所說的話都是不可信的。愛爾莎聞言之後非常的生氣，原本愛爾莎還擔心葛雷薩准將可能會在證據不足的情況下就直指『薩夫特拉共和國』就是幕後的黑手，想不到葛雷薩竟然會把基地攻擊事件扯到ＵＳＮ合眾國身上去，生氣的愛爾莎立刻就向英國首相諾蘭德提出『再度展開調查』的申請，而諾蘭德也在『物證只能交給他一個人』的前提之下答應了眾人的請求。

為了找出這一連串奇怪事件的謎底與答案，哈米茲提議用電腦來分析神祕敵人攻擊德國軍事基地的『可能動機』與『最終目的』，經過一連串的討論與情報分析，哈米茲認為神祕敵人的下一個目標很有可能就是位於波蘭的巨大資源平台。由於波蘭的資源平台是整個歐聯相當重要的經濟命脈，因此愛爾莎一行人立刻就趕向波蘭進行備戰布署，令人感到遺憾的是，眾人的努力最後還是沒能阻止神祕敵人的入侵，在最新銳的『火箭高速推進器』幫助之下，神祕敵軍還是攻破了波蘭國防軍的最後防線⋯⋯⋯⋯⋯

STAGE 7

德國邊界



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

敵軍的數量高達８隻，而且幾乎每一架敵機都會使用ＬＩＮＫ攻擊，再加上本關有首度出現的頭目級角色·達蘭斯，因此玩家在遊戲開始之前一定要在機體整備畫面作好技能的購買、以及新裝備的添購，這樣子才會有勝算。首先，先善用我方的ＬＩＮＫ攻擊先將前方的一台坦克擊破，而且動作一定要快，否則坦克的火砲連攜攻勢不但會造成我方的大損傷，而且後方緊接著還會有２台敵方機甲會趕來支援。打倒坦克之後，接下來敵方的攻勢會以一前一後的遠近交叉打過來，建議玩家最好是一邊補血一邊交戰、然後儘量以ＨＰ全滿的狀態再去挑戰本關頭目·達蘭斯。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｅｉｎｓ　Ｈ	達蘭斯	４	４	８００	４００	４００	５３０
ＢＴＧＧ－ＧＭ	坦克兵	４	４	１０００	－	－	－
ＢＴＧＧ－ＧＭ	坦克兵	４	４	１０００	－	－	－
Ｉｇｅｌ　Ｅｉｎｓ	布拉尼貝爾兵	４	４	５２０	２６０	２６０	３５０
Ｉｇｅｌ　Ｅｉｎｓ	布拉尼貝爾兵	４	４	５２０	２６０	２６０	３５０
Ｚｉｇｌｅ　Ｓ	布拉尼貝爾兵	４	６	５４０	２７０	２７０	３６０
Ｚｉｇｌｅ　Ｓ	布拉尼貝爾兵	４	６	５４０	２７０	２７０	３６０
Ｚｉｇｌｅ　Ｓ	布拉尼貝爾兵	４	６	５４０	２７０	２７０	３６０

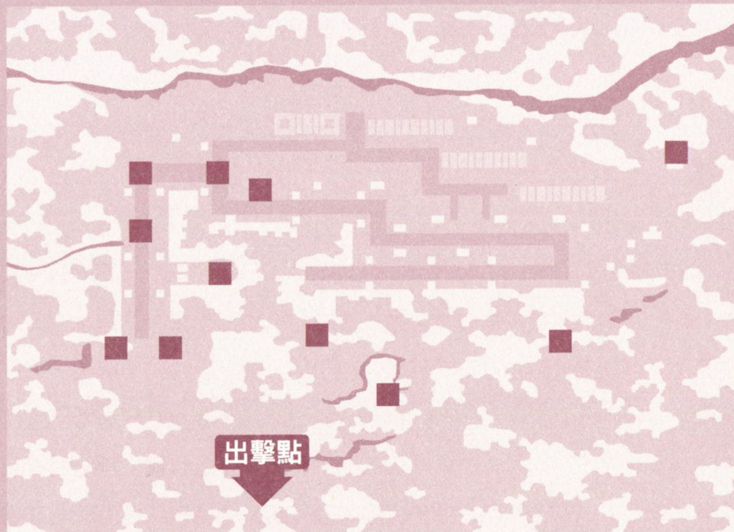
劇情提要

掃蕩完資源平台上的殘餘敵人後，愛爾莎一行人急忙登上運輸機、並且追蹤神祕敵人的去向。根據運輸機機長・羅勃特（ロバート）的說法，神祕敵人的直昇機已經來到德國邊界的附近，奇怪的是，德國軍隊對於神祕敵人的侵入邊界似乎一點反應也沒有，雖然萊多娜認為，德國的防衛力已經在之前的基地襲擊事件裡頭大大的降低，但是吉德還是覺得不對勁。就在此時，愛爾莎發現了神祕敵人的直昇機行蹤，正當眾人準備追趕的同時，想不到德國的特殊部隊・『布拉尼貝爾』竟然出現在愛爾莎的面前、並且指控眾人『未經許可非法侵入德國邊界』的罪名。

吉德聞言非常的生氣，儘管吉德一直說明他們是為了追蹤破壞『波蘭資源平台』的神祕敵人才會來到此地，而且神祕敵人也已經侵入德國境內，再不快點追趕將會失去他們的行蹤。但是『布拉尼貝爾』部隊的小隊長・達蘭斯卻表示：『我們沒有發現你們口中所說的神祕敵人，我現在只有看到你們這些違法的傢伙而已，如果你們再不離開的話，『布拉尼貝爾』部隊就要發動強制驅離了』！　看到達蘭斯近乎『睜眼說瞎話』的模樣，愛爾莎愈來愈覺得『布拉尼貝爾』部隊有問題。經過眾人的考量，大家決定強行突破『布拉尼貝爾』部隊的包圍、然後繼續追縱神祕敵人的去向。

打倒達蘭斯之後，達蘭斯急忙連絡同部隊的同伴－－也就是之前跟愛爾莎一行人進行調查工作的瓦古納小隊長。從他們對話的內容看來，最近不斷出現的神祕敵人很有可能跟『布拉尼貝爾』部隊是同夥的。不僅如此，擔心『迪蘭達爾』眾人可能會破壞計劃的瓦古納，現在他正密謀要除掉愛爾莎一行人…………

STAGE 8 布拉尼貝爾基地



■ 敵軍

勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

難度頗高的一關，本關除了地形對我方極為不利之外，敵方高達１２架的機體幾乎是我方的２倍。而且基地裡頭還配備有兩架戰鬥直昇機跟兩門基地榴彈砲，如果玩家隨隨便便就殺進去的話，下場１００％是『ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ』。善用從本關開始就可以使用的『飛彈引導背包』來戰鬥比較保險的戰法。先將基地外的３台機甲擊破、然後先往右邊進軍、先將兩台戰鬥直昇機打倒再一邊補血一邊回到基地左側攻略，只要玩家能攻下基地左側的側坡跟榴彈砲的話，接下來各位只要依照一般的戰法來跟瓦古納週旋即可過關。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Gepard Achit	瓦古納	5	5	1200	600	600	800
基地榴彈砲	射擊兵	5	−	1000	−	−	−
基地榴彈砲	射擊兵	5	−	1000	−	−	−
H2 1 Wverger	直昇機駕駛員	5	4	1000	−	−	−
H2 1 Wverger	直昇機駕駛員	5	4	1000	−	−	−
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360
Zigle S	布拉尼貝爾兵	5	6	540	270	270	360

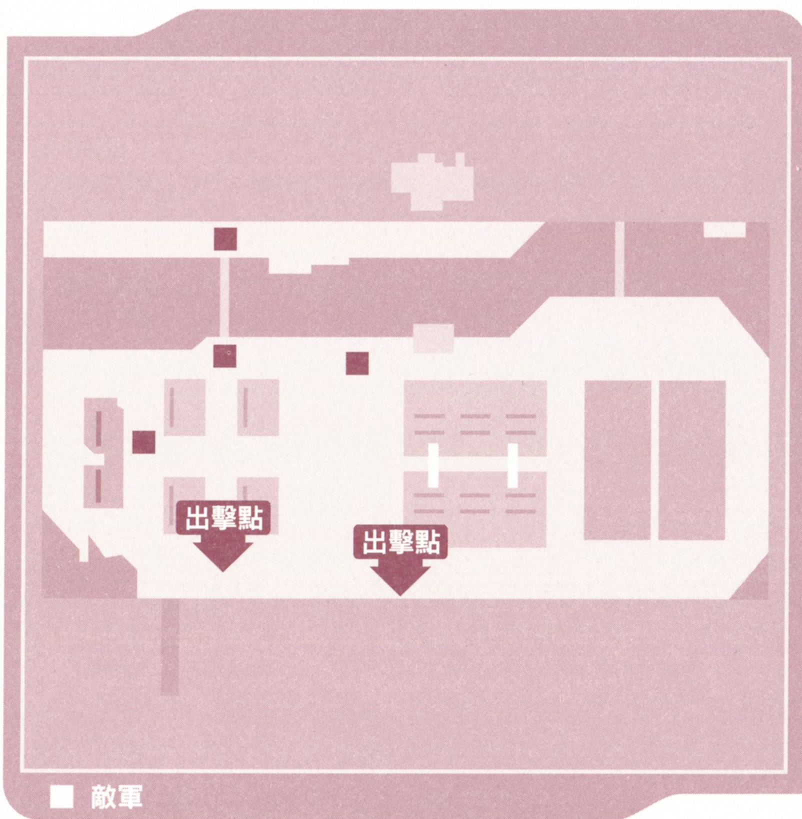
劇情提要

解決完德國邊界的德軍，愛爾莎一行人暫時回到運輸機上與另一位同伴．波許會合，波許會教導玩家有關『飛彈引導背包』的使用方法。看完教學內容後，哈米茲這邊也成功侵入德軍偵防雷達機的電腦、並且查出神秘敵人已經逃進『布拉尼貝爾』的軍事基地。為了調查真相，吉德決定向瓦古納小隊長提出『進入基地之內調查』的請求。然而，瓦古納不但嚴詞拒絕，而且還用各種無禮的言語向迪蘭達爾眾人挑釁，擔心神秘敵人的證據被『布拉尼貝爾』銷毀的吉德只好無奈的下達『基地攻擊命令』，但是眾人並不知道，瓦古納私底下已經連絡德國陸軍趕來支援、而且瓦古納也已經擬好計劃，準備將愛爾莎一行人誣陷抹黑成攻擊德國與波蘭的真正元兇了………

打倒基地之內的敵人後，德國陸軍的鮑爾上尉也來到現場。看到基地一片狼藉的景象，鮑爾上尉立刻就質問吉德詳情。吉德將追蹤神秘敵人一事告訴鮑爾上尉之後，鮑爾上尉隨即在基地內部展開搜索，奇怪的是，眾人翻遍了整個基地，但就是沒有找神秘敵人所使用的機甲。此時吉德跟哈米茲心裡頭已經有底，他們很有可能是被敵人『誤導』前來此地、然後遭到陷害了。所幸鮑爾上尉這個人還算明理，在政治面的考量之下，鮑爾上尉僅僅要求吉德他們立刻離開德國。看到自己陷害迪蘭達爾眾人的計謀並不算成功，瓦古納也只能不發一語的看著愛爾莎一行人離開了。

STAGE 9

港都克馬納



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的敵人雖然有只有４架，但是其中有兩架是屬於頭目級的機體，而且４架敵人之間都有ＬＩＮＫ攻擊的連擊，對於在本關之前都還無法購買新裝備的玩家們來說實在是一項極難的考驗，建議玩家先把駕駛『ＴＹＰＥ ６７』的小兵幹掉、然後再站到貨櫃上用射擊戰打倒格鬥型的瓦維洛夫（瓦維洛夫無法對貨櫃上的我方機體進行攻擊）、最後再傾全力打消耗戰將本關的頭目・伊凡諾娃打倒。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Vyzov I Rog	伊凡諾娃	3	4	630	315	315	420
Vyzov I Rog	瓦維洛夫	3	4	630	315	315	420
TYPE 67	謎之兵	3	6	400	200	200	270
TYPE 67	謎之兵	3	6	400	200	200	270

劇情提要

劇情再度回到委內瑞拉，在獨立軍的嚴密搜查之下，通往巴西、哥倫比亞、巴拉圭各國的邊界都已經被封鎖，找不到路『落跑』的達利爾一行人只好前往北方的港都・克馬納找雷凱斯的『老朋友』－－－一個姓張的中國籍走私業者幫忙了。在奇佛的詢問之下，達利爾才透露出一件『驚人』的消息，原

來雷凱斯這個傢伙從很早以前就在作『盜賣軍品』的勾當，而且達利爾本人也參與過好幾次的『買賣』。所以要逃出委內瑞拉找這個姓張的傢伙就對了。三人先在城裡的酒吧打聽到姓張的人正在海港碼頭邊、緊接著雷凱斯立刻連絡對方商談偷渡出國的相關事宜，想不到這個姓張的一直堅持要知道貨櫃裡頭到底裝的是什麼東西，否則他就『拒載』。

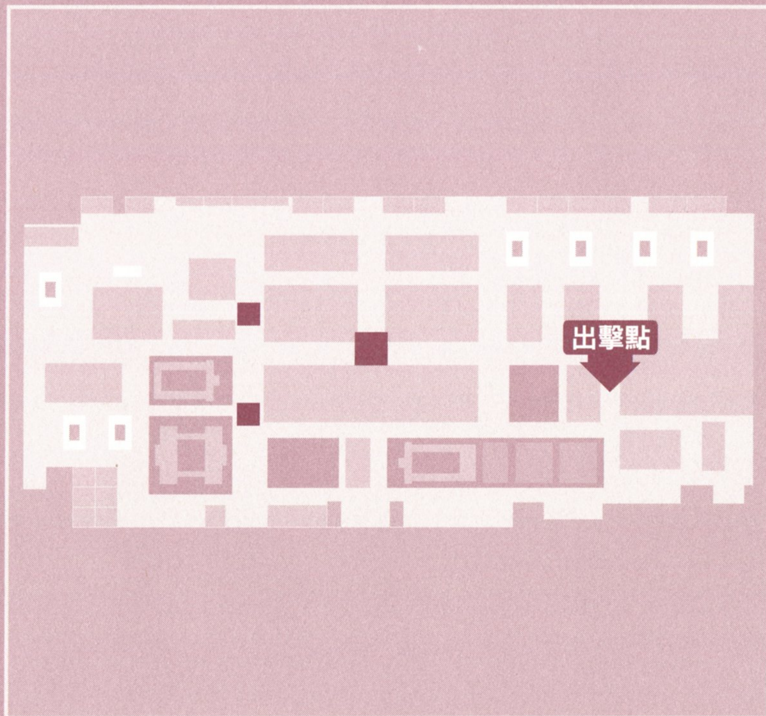
達利爾三人當然不可能告訴他貨櫃裡頭有２５００萬美元的黃金，在雷凱斯威脅要把姓張的在外面搞女人搞外遇的事情告訴給他妻子之後，姓張的才乖乖的不再多問。另一方面，擔心夜長夢多的達利爾希望姓張的馬上就開船出發，但是根據姓張的表示，目前碼頭上有許多來歷不明的雷霆機甲駐紮著，如果他們強行出港的話，萬一發生戰鬥可就糟了。不過，一心只想『落跑』的達利爾根本聽不進去，在雷凱斯的威脅下，姓張的只好同意開船。

為了確認碼頭邊不明機甲的身份，達利爾跟雷凱斯駕駛著機甲潛入碼頭邊進行調查。達利爾發現這群機甲軍團好像是在搬運什麼『祕密貨物』的樣子。由於對方好像不是來抓他們的，所以達利爾認為最好不要招惹他們，現在就回到船上逃離委內瑞拉才是上策。

然而，由於船上的奇佛太過緊張的關係，奇佛竟然不小心誤觸船上防衛用的火箭砲，結果導致達利爾一行人的行蹤暴露，而姓張的這個膽小鬼也因為怕被捲入戰鬥而直接開船落跑了。　前有敵軍、後方姓張的又把船開走，倒楣到了極點的達利爾三人雖然又急又惱，但是他們現在也只能把心思用在迎擊眼前的敵人上頭了………



克馬納脫出戰



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

雖然敵方有一台ＨＰ高達４５００的巨大機動兵器，但是因為對方只有２隻小兵，再加上前一關過關後，我方已經可以購買武器裝備，因此跟前一關相比，本關的難度實在是容易得許多，基本上玩家只要穩紮穩打、先打倒小兵、再一邊補血一邊戰鬥就可以獲勝。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｚｈｕｋ Ｉ	伊凡諾娃	４	４	４５００	－	－	－
ＴＹＰＥ ６７	謎之兵	４	６	４００	２００	２００	２７０
ＴＹＰＥ ６７	謎之兵	４	６	４００	２００	２００	２７０

劇情提要

暫時擊退伊凡諾娃軍隊的達利爾一行人，他們的霉運還沒有結束，因為伊凡諾娃跟瓦維洛夫認定達利爾他們就是ＵＳＮ派來的『特種部隊』、進而開始在城內跟蹤搜索三人。此時雷凱斯提議眾人不妨躲進委內瑞拉山區暫時避避風頭，然而他們並不知道，伊凡諾娃的士兵已經趁他們不注意的時候在卡車上安裝了發信器，就在達利爾眾人準備離開港都克馬納之際，由伊凡諾娃所駕駛的巨大機動兵器·『Ｚｈｕｋ Ｉ』早就已經等在路上要消滅他們了。

STAGE 11 山間小村護衛戰



■ 敵軍

勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

乍看之下本關的敵人似乎沒有什麼了不起，事實上本關的敵軍ＬＩＮＫ攻擊能力之高可以說是近來幾關當中最強的。再加上我方並沒有裝備肩射型飛彈的機體，因此在對付敵軍直昇機的時候可能會有點吃力。儘管從第２回合起，我方會有路易斯（ルイス）與伊妮斯（イネス）兩名新同伴增援出現，但是這兩人的初期能力都不算強，尤其伊妮斯的肩射型榴彈砲更是難用到爆，所以本關還是要靠達利爾一行人撐場面，至於路易斯跟伊妮斯只要讓他們自保就可以了。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
ＶＨ０７ Ｇａｓｔｏｎ	直昇機駕駛兵	５	４	１０００	－	－	－
ＶＨ０７ Ｇａｓｔｏｎ	直昇機駕駛兵	５	４	１０００	－	－	－
Ｔｅｍｐｅｓｔ	委內瑞拉兵	５	４	６００	３００	３００	４００
Ｔｅｍｐｅｓｔ	委內瑞拉兵	５	４	６００	３００	３００	４００
Ｍｏｔｈ ＶＲ．５	委內瑞拉兵	５	７	７４０	３７０	３７０	４９２
Ｈｕｓｋｙ ｍｋⅣ	委內瑞拉兵	５	６	５７０	２８５	２８５	３８０
Ｈｕｓｋｙ ｍｋⅣ	委內瑞拉兵	５	６	５７０	２８５	２８５	３８０
Ｈｕｓｋｙ ｍｋⅣ	委內瑞拉兵	５	６	５７０	２８５	２８５	３８０

劇情提要

再度被打倒的伊凡諾娃，這次她成了達利爾一行人的『俘虜』。達利爾他們一邊盤問著伊凡諾娃、一邊躲進了山區。在一名好心的軍火私梟指點之下，眾人總算是通過了委內瑞拉的邊界。但是，達利爾他們卻在彎延曲折的山路裡頭迷了路、並且誤打誤撞的來到一處山間小村，正當達利爾準備下車問路的時候，一群由委內瑞拉兵所駕駛的機甲部隊卻突然闖進村莊、同時不分青紅皂白的就開始大肆破壞。看不慣委內瑞拉軍這種濫殺無辜行為的雷凱斯，他立刻就要求達利與奇佛坐上雷霆機甲與對方戰鬥。

就在戰鬥途中，兩名該村的村民．路易斯（ルイス）與伊妮斯（イネス）也駕駛機甲前來支援，至於被關在卡車中的伊凡諾娃則是被瓦維洛夫給救了出去。聽伊凡諾娃的口氣，他對於達利爾這群『逃兵』見義勇為幫助村莊的動作似乎非常欣賞，不過伊凡諾娃在離去之前還是表示：『這群傻蛋改天也許可以好好利用一番…………』

打倒敵軍、跟路易斯兩人交談之後，眾人才得知此地原來是反對迪亞茲州長的反對派勢力根據地。根據路易斯的說法，這群人自稱為『委內瑞拉公正軍』，簡單的說就是反對迪亞茲一派的游擊隊（編註：雖然他們是稱呼自己為『革命家』啦………）。反正達利爾一行人暫時也無處可去，眾人於是決定先跟『委內瑞拉公正軍』的成員們見見面之後再說。

STAGE 12 巴沙市工業區



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

頭目級角色・瓦古納一開始就出現在最前線，而且我方會有3架機體被擋住地圖的右半邊。由於瓦古納的攻擊力與防禦力都很強大，因此筆者不建議玩家一開始就以我方原先配置的兩台機體硬幹，可能的話最好是等我方5架機甲都合流之後才回過頭來對付頭目。當然，本關開始之前的商店會新增很多的新商品，儘量多買一些新裝備也可以增加玩家攻略本關時的勝算。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Gepart Acht	瓦古納	6	5	1200	600	600	800
Igel Eins H	達蘭斯	6	4	800	400	400	530
Igel Eins	布拉尼貝爾兵	6	4	520	260	260	350
Igel Eins	布拉尼貝爾兵	6	4	520	260	260	350
Zeder	布拉尼貝爾兵	6	3	880	480	480	640
Zeder	布拉尼貝爾兵	6	3	880	480	480	640
ZigleS	布拉尼貝爾兵	6	6	540	270	270	360
ZigleS	布拉尼貝爾兵	6	6	540	270	270	360
ZigleS	布拉尼貝爾兵	6	6	540	270	270	360
ZigleS	布拉尼貝爾兵	6	6	540	270	270	360
ZigleS	布拉尼貝爾兵	6	6	540	270	270	360

劇情提要

場景回到歐洲，在歐聯議會裡頭，各國領導者正為了波蘭資源平台遭到攻擊一事而傷透腦筋，會中葛雷薩准將對於迪蘭達爾眾人無視他『事件調查本部司令官』的身份、擅自對神祕敵人進行追蹤、以及參與波蘭資源平台之役一事感到非常的不滿。同時，針對最近這一連串的恐怖攻擊事件，葛雷薩准將仍然堅持這是ＵＳＮ合眾國所犯下的罪行。在各會員國一致的決定下，歐聯議會竟然作出了『迪蘭達爾無限期停止活動』、以及『公開譴責ＵＳＮ合眾國攻擊波蘭資源平台的暴行』兩項決議。看到歐聯議會各會員國成員們竟然相信德國總理與葛雷薩准將的說詞，英國首相諾蘭德雖然有百般的不滿與不願，但是他現在也只能照議會的決議行事了………

歐聯議會的官方新聞稿發布之後，ＵＳＮ合眾國總統・克里夫多立刻提出最嚴正的抗議，克里夫多總統甚至表示，如果歐聯不收回這份發言的話，USN合眾國不排除透過武力來解決這次的事件。除此之外，受到波蘭資源平台遇襲受損的影響，歐聯各國也開始出現了資源危機的徵兆。此時『薩夫特拉共和國』的發言人表示，如果歐聯有需要的話，歐聯可以向『薩夫特拉共和國』進口任何所需的資源。

反觀迪蘭達爾這邊，愛爾莎一行人正為了迪蘭達爾被裁定『無限期停止活動』而煩惱。就在這個時候，自由新聞記者・弗雷迪瑞克來到迪蘭達爾，並且表示他手上有愛爾莎想要的『情報』，經過詢問之後，弗雷迪瑞克說出了他的推測：

1・神祕敵人的真正目的是要破壞波蘭的資源平台、讓歐聯出現資源危機。

2・攻擊德國軍事基地是為了避開德國方面的偵測，不過這只是假象，因為根據弗雷迪瑞克的情報，德國軍方跟神祕敵人似乎有所勾結。

3・神祕敵人的真正身份很有可能是『薩夫特拉共和國』的機甲軍團。因為自從波蘭發現大片的新資源地帶之後，歐聯就再也沒有向『薩夫特拉共和國』進口過資源，結果導致『薩夫特拉共和國』的經濟日漸蕭

條。不過，如果敵人的動機是為了讓歐聯進口資源的話，那麼身為資源出口大國的ＵＳＮ合眾國其實也有很大的嫌疑，只是ＵＳＮ合眾國的經濟實力強大，就算不賺歐聯這筆錢也不會餓死，反觀位於俄羅斯邊境地區的『薩夫特拉共和國』就比較有這個動機。

4．德國特殊部隊『布拉尼貝爾』的瓦古納小隊長有可能是『薩夫特拉共和國』的間諜。

聽完弗雷迪瑞克的情報之後，愛爾莎與萊多娜一起回到迪蘭達爾總部。此時哈米茲急忙跑過來大喊：他發現了一件很奇怪的事情，根據哈米茲『非法入侵』德國中央政府資料庫所得到的情報顯示，德國有部份的企業在歐聯資源危機出現之後反而增加了各種資源的國內出貨量，照理說，除非這些企業有辦法確保資源的上游來源不會短缺，否則在歐聯全體都出現資源危機的情況下，這些企業應該是會減少國內的出貨量、以避免原料耗盡才是。

看完哈米茲的分析，萊多娜發現這些出貨量增加的企業都是集中在德國西南方一處名叫『巴沙市』的城鎮，而且這些企業增加出貨的項目剛好都是『薩夫特拉共和國』所生產的貴重金屬，也就是說，這些德國企業很有可能已經跟『薩夫特拉共和國』勾結、然後在『布拉尼貝爾』部隊的『護航』之下利用巴沙市的工業管線將資源祕密走私進來德國了。

聽完萊多娜與哈米茲的解說，愛爾莎認為此事非同小可，如果不設法找出葛雷薩准將說謊的證據的話，歐聯跟ＵＳＮ合眾國早晚一定會爆發戰爭。經過愛爾莎的大力游說，英國事務次官總算是同意迪蘭達爾眾人前往巴沙市調查。不過，英國事務次官也表示：『如果各位這次的行動還是失敗、沒有找到強而有力的證據的話，這次恐怕連英國首相諾蘭德也保不了你們了。』

另外在德國巴沙市方面，發現迪蘭達爾眾人來到巴沙市工業區調查的葛雷薩准將開始出現緊張的表情。擔心『資源走私』一事曝光的葛雷薩准將立刻就向瓦古納下達了『不擇任何手段、無論如何一定要阻止迪蘭達爾進行調查』的命令……………

STAGE 13

薩夫特拉共和國邊界



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的地形大多都是移動困難的淺灘，偏偏敵方的機甲都是裝備有氣墊型腳部零件的高速機體，因此我方在機動力方面是處於比較不利的局面的。其中敵方的遠距離飛彈攻擊對我方的殺傷力更是強大，建議玩家在本關裡頭最好是５台機甲一起行動，先掃蕩完一個區域的敵人之後再回頭對付其他人。兵分二路的戰法在移動困難的本關很容易導致全軍覆沒的危險。



敵方機體資料

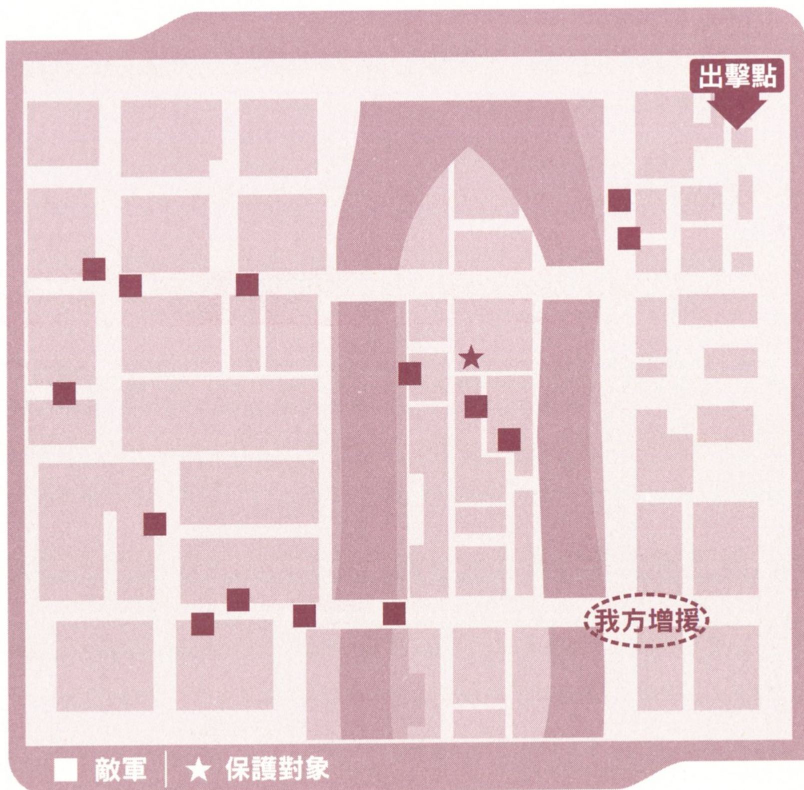
機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｚｅｄｅｒ	薩國機甲兵	７	６	８８０	４８０	４８０	４００
Ｚｅｄｅｒ	薩國機甲兵	７	６	８８０	４８０	４８０	４００
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０
ＴＹＰＥ　６５Ｘ	薩國機甲兵	７	６	８００	４００	４００	５３０

劇情提要

突破瓦古納的封鎖線後，愛爾莎一行人搭上貨物運送列車準備前往『薩夫特拉共和國』的資源據點尋找該國祕密走私資源的證據。在得知迪蘭達爾一行人成功闖關之後，葛雷薩准將似乎又再計劃什麼陰謀打算阻撓愛爾莎他們。至於在貨物列車這方面，經過長途拔涉之後，愛爾莎一行人終於來到『薩夫特拉共和國』的邊界地帶。就在此時，貨物列車前方的軌道路線竟然被人用炸藥炸毀了！看到眼前的景像，吉德直呼不可能，因為就算『薩夫特拉共和國』再怎麼不願意讓他們進入國內調查，『薩夫特拉共和國』也不至於將自己國內對外輸出資源的重要管線給炸毀。難道說………『薩夫特拉共和國』是擔心迪蘭達爾眾人查到什麼更大更不可告人的『黑幕』嗎？　為了掩蓋真相，『薩夫特拉共和國』竟然不惜將國內最重要的運輸管線炸毀，對方到底想要隱瞞什麼事情呢？　就在眾人百思不得其解的時候，『薩夫特拉共和國』的機甲軍團已經將眾人給團團包圍住了………。

打倒敵軍之後，遊戲畫面來到德國的調查本部，葛雷薩准將正在跟瓦古納進行連絡，從兩人之間的對話內容看來，爆破薩夫特拉共和國運輸管線的行為似乎是葛雷薩刻意派人作的，而且兩人的對話當中不斷的提到『本國』這兩個字，難道說葛雷薩跟瓦古納都是外國派來潛伏在德國的間諜嗎？　擔心迪蘭達爾眾人打亂『全盤計劃』的葛雷薩，他在通信連絡裡頭『建議』瓦古納最好儘快帶著薩夫特拉共和國的正規軍將愛爾莎一行人除掉。

STAGE 14 卡拉卡斯市街地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅
	2・委內瑞拉公正軍的祕密基地被攻破

戰術方針

有特殊敗北條件的一關。只要位在地圖中央的委內瑞拉公正軍祕密基地被攻破的話，遊戲就會立刻『GAME　OVER』。因此玩家一開始的首要任務就是拚命趕路來到祕密基地前、然後將所有可能威脅到基地安全的敵人全部消滅。除此之外，本關的敵人絕大多數都是皮厚血多、單一破壞力強的機體，其中又以多達4架的直昇機與坦克最為難纏，玩家身上最好多帶一些補血道具以備不時之需。還有，當玩家打倒攻擊祕密基地的敵軍之後，在地圖右下方會出現5架我方增援，善用這5台機體的戰力就能讓我方拿下有利的戰局局面。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
VH10 Edgar	直昇機駕駛員	6	4	1000	－	－	－
VH10 Edgar	直昇機駕駛員	6	4	1000	－	－	－
VH10 Edgar	直昇機駕駛員	6	4	1000	－	－	－
VH10 Edgar	直昇機駕駛員	6	4	1000	－	－	－
V7 SamsonII	坦克兵	6	4	1200	－	－	－
V7 SamsonII	坦克兵	6	4	1200	－	－	－
V7 SamsonII	坦克兵	6	4	1200	－	－	－
V7 SamsonII	坦克兵	6	4	1200	－	－	－
Moth VR6	委內瑞拉兵	6	6	1000	500	500	664
Calm 200	委內瑞拉兵	6	4	900	450	450	600
Calm 200	委內瑞拉兵	6	4	900	450	450	600
Husky mkV	委內瑞拉兵	6	7	780	390	390	520
Husky mkV	委內瑞拉兵	6	7	780	390	390	520
Husky mkV	委內瑞拉兵	6	7	780	390	390	520

劇情提要

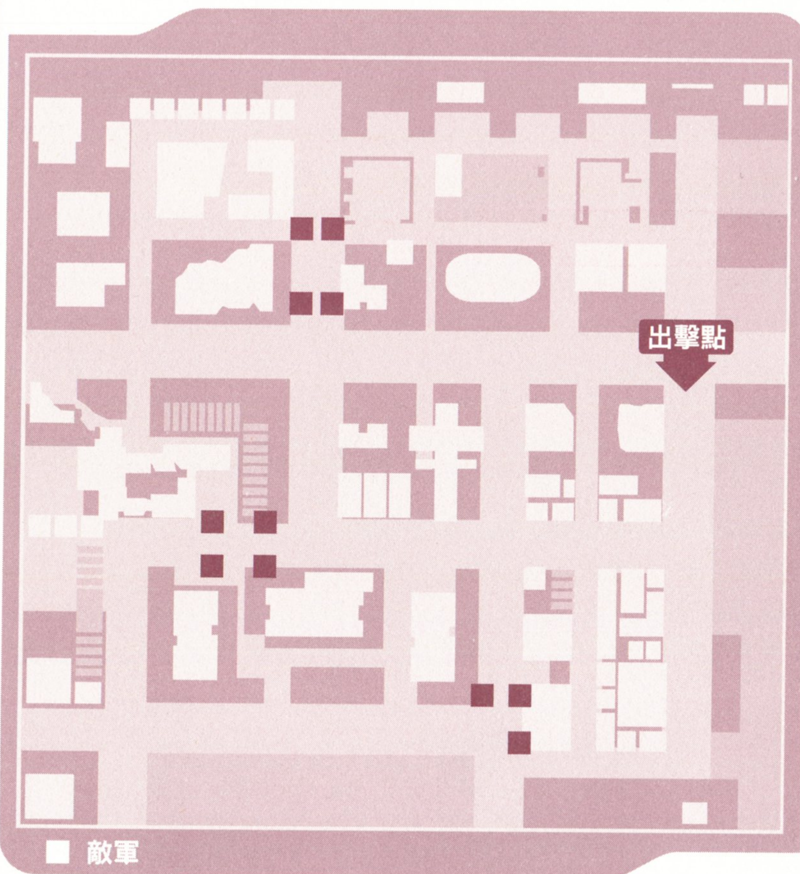
鏡頭轉到南美洲，達利爾一行人居住在游擊隊根據地也已經有一段時間了。原本『委內瑞拉公正軍』的領導者・路易斯是打算儘快送達利爾他們出國。但是，受到ＵＳＮ軍隊開始往迪亞茲州長的根據地・卡拉卡斯進軍的影響，路易斯決定搶在ＵＳＮ軍之前先一步拿下卡拉卡斯、然後逮捕迪亞茲州長並撤回『委內瑞拉獨立宣言』，希望藉此能夠平息委內瑞拉的戰火。聽完路易斯的計劃、以及情報販子・瑪莉亞的情報之後，達利爾決定幫助路易斯他們逮捕州長。當然，達利爾心中真正的盤算是－－只要迪亞茲一倒台，委內瑞拉的緊張情勢就能暫時獲得舒解，這樣一來他們才可以儘快出國、然後帶著黃金遠走高飛。

就在眾人抵達卡拉卡斯的同時，路易斯赫然發現他們游擊隊的祕密基地正被委內瑞拉獨立軍攻擊著。為了救出被困在祕密基地內部的其他同志，達利爾一行人開始向委內瑞拉獨立軍的機甲部隊發動攻擊。



STAGE 15

迪亞茲州長官邸



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

乍看之下敵人好像很多，其實只要玩家將畫面上方的３架機甲、一架直昇機打倒之後，剩下的敵軍就會開始逃跑。當敵軍跑到地圖邊緣時就會消失。如果玩家想練功、不希望敵人太早『落跑』的話，那就先派一隊人馬到地圖下方去攻擊敵軍吧，這樣一來當敵人想逃跑，我方也才有部隊可以從後方追擊。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
ＶＨ１１　Ｅｄｇａｒ	直昇機駕駛員	７	４	１０００	－	－	－
ＶＨ１１　Ｅｄｇａｒ	直昇機駕駛員	７	４	１０００	－	－	－
ＶＨ１１　Ｅｄｇａｒ	直昇機駕駛員	７	４	１０００	－	－	－
ＶＨ１１　Ｅｄｇａｒ	直昇機駕駛員	７	４	１０００	－	－	－
Ｍｏｔｈ　ＶＲ６	委內瑞拉兵	７	６	１０００	５００	５００	６６４
Ｃａｌｍ　２００	委內瑞拉兵	７	４	９００	４５０	４５０	６００
Ｃａｌｍ　２００	委內瑞拉兵	７	４	９００	４５０	４５０	６００
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋＶ	委內瑞拉兵	７	７	７８０	３９０	３９０	５２０
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋＶ	委內瑞拉兵	７	７	７８０	３９０	３９０	５２０
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋＶ	委內瑞拉兵	７	７	７８０	３９０	３９０	５２０
Ｈｕｓｋｙ　ｍｋＶ	委內瑞拉兵	７	７	７８０	３９０	３９０	５２０

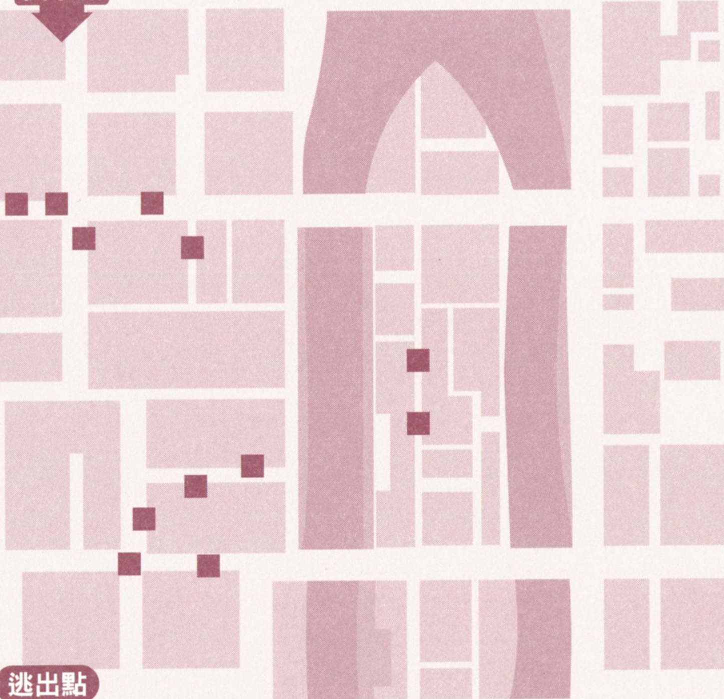
劇情提要

有了伊凡諾娃部隊的幫助，委內瑞拉獨立軍的勢力一口氣增加了不少。此時路易斯開始擔心逮捕迪亞茲的計劃難度可能會增加。不過當達利爾一行人來到官邸附近時，眾人卻發現四周警衛士兵的鬥志與士氣都不高，看樣子長期以來的內亂已經讓他們無心戀戰了。果不其然，戰鬥才剛剛打到一半，敵方就開始出現士兵逃亡的情況。眼看機不可失，打倒衛兵的眾人隨即衝進官邸之內將迪亞茲州長生擒活捉。

看到貪污腐敗、迫害無辜人民的迪亞茲州長就在自己的眼前，憤怒的路易斯恨不得現在就殺了迪亞茲。但是，目前委內瑞拉的戰亂還沒有結束，就算要給迪亞茲州長定罪也要等『委內瑞獨立宣言撤回』、『局勢穩定』、以及『政權轉移』之後才能來處理。另一方面，貪生怕死的迪亞茲也是不斷的磕頭求饒，最後路易斯才在眾人的要求之下打消了當場格殺迪亞茲的念頭。

雷霆任務4

STAGE 16 卡拉卡斯脫出戰



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・5架遊擊隊機甲全滅

戰術方針

本關的難度非常非常的高，敵軍不但擁有各種遠近距離的攻擊型機甲，而且各敵機之間的ＬＩＮＫ攻擊防禦也配合的天衣無縫，再加上每台『Ｚ－ｅｄｅｒ　Ｈ２』的左肩都裝備有３發射程超高、範圍超廣的強力擴散彈，因此我方想在本關拿下『敵全滅』的勝利是近乎不可能的。事實上，玩家在攻略此關時最好要先作好『死傷慘重』的心理準備。

當敵方機甲數量損耗到一定程度時，地圖左下方就會出現逃脫路線，只要玩家的機甲移動到該處就可以脫離戰場。因此筆者建議玩家們一開始就往左下方前進。當然，玩家在前進途中也要小心，最好是不要戀戰，一邊逃跑一邊補血，注意不要讓５架游擊隊機甲全滅，否則遊戲可是會『ＧＡ－ＭＥ　ＯＶＥＲ』的唷。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Ｖｙｚｏｖ Ⅱ Ｒｏｇ	瓦維洛夫	8	5	1000	500	500	670
Ｖｙｚｏｖ Ⅱ	謎之兵	8	4	860	430	430	570
Ｖｙｚｏｖ Ⅱ	謎之兵	8	4	860	430	430	570
Ｖｙｚｏｖ Ⅱ	謎之兵	8	4	860	430	430	570
Ｖｙｚｏｖ Ⅱ	謎之兵	8	4	860	430	430	570
Ｚｅｄｅｒ Ｈ２	謎之兵	8	3	1100	550	550	730
Ｚｅｄｅｒ Ｈ２	謎之兵	8	3	1100	550	550	730
Ｚｅｄｅｒ Ｈ２	謎之兵	8	3	1100	550	550	730
ＴＹＰＥ ６５Ｘ	謎之兵	8	6	800	400	400	530
ＴＹＰＥ ６５Ｘ	謎之兵	8	6	800	400	400	530
ＴＹＰＥ ６５Ｘ	謎之兵	8	6	800	400	400	530
ＴＹＰＥ ６５Ｘ	謎之兵	8	6	800	400	400	530

劇情提要

迪亞茲州長被『委內瑞拉公正軍』游擊隊逮捕的消息很快就傳遍全國，聽到委內瑞拉獨立軍竟然連一個小小的游擊隊都打不過，伊凡諾娃簡直快要氣炸了。不過聽伊凡諾娃講話的口氣，她之前攻擊ＵＳＮ部隊的行為好像不是為了幫助迪亞茲。那麼，伊凡諾娃他們來委內瑞拉的真正目的到底是什麼呢？　就在這個時候，憤怒的伊凡諾娃竟然向瓦維洛夫下達了『打倒所有的游擊隊、被抓的迪亞茲州長可以一併殺掉沒關係！』的命令…………

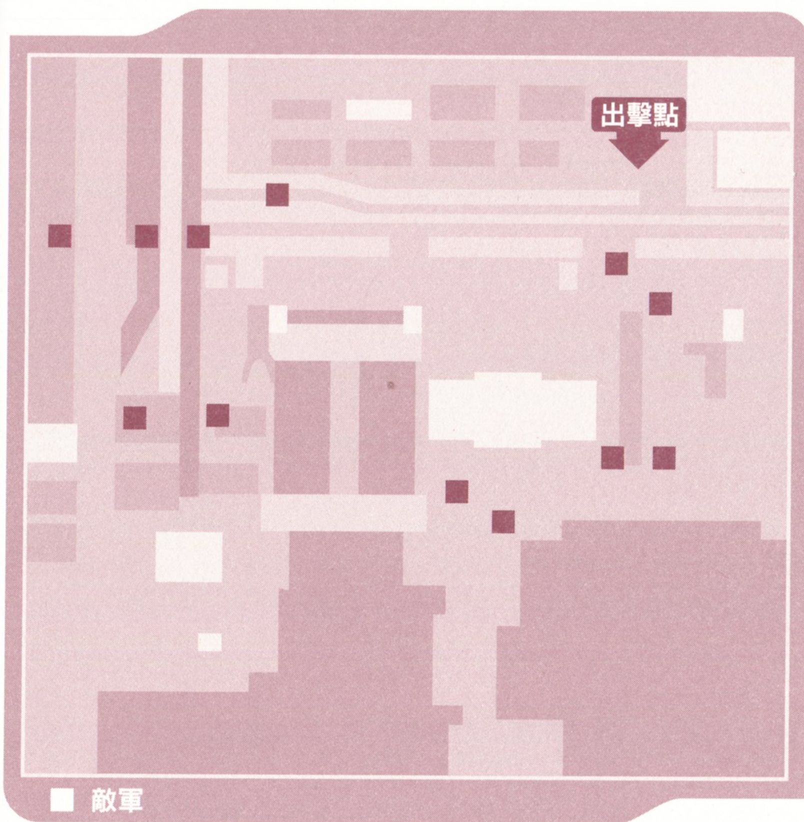
於是乎，就在達利爾一行人準備回游擊隊祕密基地暫作休息時，伊凡諾娃早就已經占領了卡拉卡斯市內的游擊隊基地、並且炸毀了橋樑、佈下了天羅地網準備消滅達利爾一行人。為了脫困，眾人只好用硬闖的方式強行突破。但是，敵方的部隊實在是太多、太精良了，就在眾人即將被敵方大軍殲滅之際，路易斯的游擊隊戰友・卡波最後是以一記『自我犧牲』的自殺式攻擊、用自己的生命幫達利爾一行人打開了一條血路…………



攻略篇

STAGE 17

港都・尼可拉艾夫



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

除了地圖有點大、需要到處跑來跑去清除各區域的敵人之外，本關基本上是非常簡單的一關，至少跟前一關相比是輕鬆的太多了。玩家只要各機體一起行動，發現敵人就集中全力各個擊破就可以過關。如果擔心飛彈型機體會對玩家造成威脅的話，那就先打倒那些有裝備『飛彈引導背包』的機甲部隊吧。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Vyzov II	薩國機甲兵	8	4	860	430	430	570
Vyzov II	薩國機甲兵	8	4	860	430	430	570
Vyzov II	薩國機甲兵	8	4	860	430	430	570
Vyzov II	薩國機甲兵	8	4	860	430	430	570
Zeder H2	薩國機甲兵	8	3	1100	550	550	730
Zeder H2	薩國機甲兵	8	3	1100	550	550	730
TYPE 65X	薩國機甲兵	8	6	800	400	400	530
TYPE 65X	薩國機甲兵	8	6	800	400	400	530
TYPE 65X	薩國機甲兵	8	6	800	400	400	530
TYPE 65X	薩國機甲兵	8	6	800	400	400	530
Zaigaut	薩國機甲兵	8	6	590	295	295	395
Zaigaut	薩國機甲兵	8	6	590	295	295	395

劇情提要

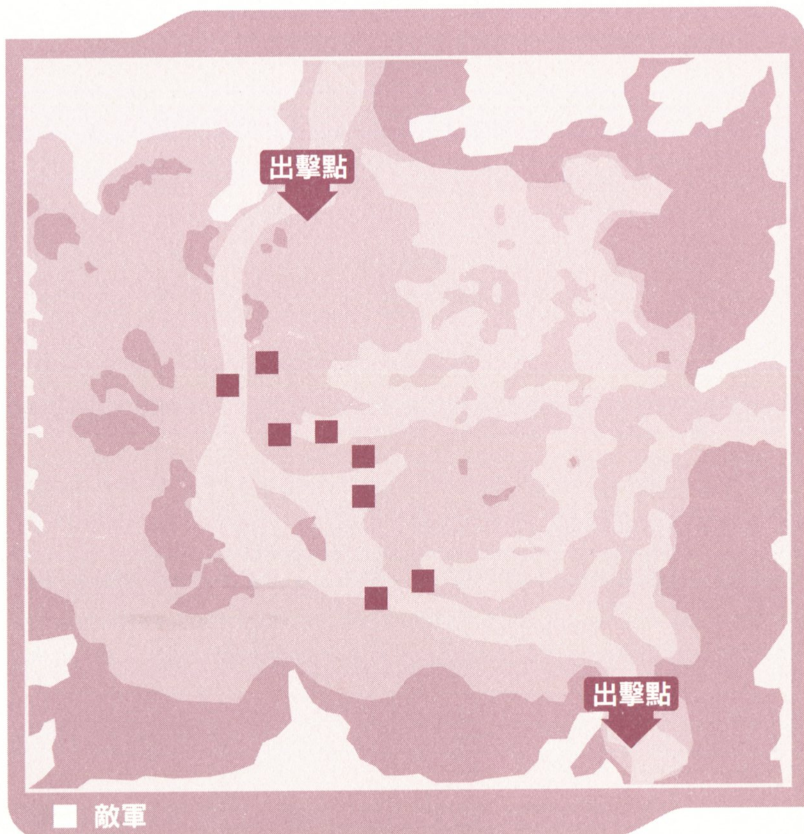
場景轉回歐洲。葛雷薩准將私下派人爆破『薩夫特拉共和國』運輸管線的陰謀再度成功，如今『薩夫特拉共和國』的部隊都認為迪蘭達爾眾人就是炸毀管線的元兇。在這種情況之下，要深入『薩夫特拉共和國』國境內部進行調查已經是不可能的任務。為了逃出該地區，萊多娜建議眾人先前往位於黑海旁邊的港都．『尼可拉艾夫市』找她的貿易商伯父幫忙。

愛爾莎一行人抵達尼可拉艾夫之後，萊多娜的伯父．賽魯凱立刻就為眾人安排船隻出境的相關事宜。就在眾人趁著這個空檔各自休息的時候，愛爾莎、萊多娜、還有哈米茲無意間發現賽魯凱正在跟一名走私業者（這個人剛好就是那個姓張的私梟！）洽談非法機甲的買賣，令人不敢置信的是，這名姓張的私梟所兜售的赫然就是之前神祕敵人所使用的雷霆機甲。

萊多娜見狀立刻跳出來質問姓張的為什麼會擁有這台機甲，姓張的私梟心虛的表示，這台機體是他在南美洲的委內瑞拉無意間拿到的（編註：這架機甲其實就是奇佛當初在船上用火箭砲打倒的那一台）。就在此時，神祕的敵軍再度出現，對方追蹤到機甲的信號之後立刻衝進倉庫裡頭、同時一陣亂槍掃射就把機甲打爆，毀滅證據的意圖非常明顯。

眼看證據又被敵人搶先一步消滅，再加上敵軍已經發現眾人的行蹤，吉德立刻就叫大家登上姓張的私梟走私船離開『薩夫特拉共和國』。在航行途中，愛爾莎從姓張的口中得知他取得神祕機甲的經過，為了瞭解詳情，眾人開始嘗試用衛星通訊連絡達利爾一行人，可惜的是，目前在駐紮在委內瑞拉的ＵＳＮ部隊正面臨敗戰逃亡的危機，ＵＳＮ部隊甚至連達利爾一行人已經『逃兵』了都還不知道。另外，由於ＵＳＮ跟歐聯之間的關係已經緊繃到最高點，雙方現在已經在大西洋海域集結了大批的軍隊。如今能夠解開雙方誤會的唯一希望，似乎全部維繫在迪蘭達爾眾人身上了……

STAGE 18 委內瑞拉山區



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・敵軍逃跑

戰術方針

敵軍一開始就呈現被我軍前後包夾的不利局面。當敵軍的數量減少到一定程度時，敵方機體會開始逃跑，只要被任一架敵機溜掉的話，本關任務就會以失敗收場。因此除了主角群可以一開始就往下衝消滅敵人之外，其他位在地圖下方的游擊隊成員最好還是一步一步的前進、然後用包圍的方式確實打倒敵人比較保險



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Moth VR7	委內瑞拉兵	9	7	1560	780	780	1040
ValiantG	委內瑞拉兵	9	3	1100	620	620	840
ValiantG	委內瑞拉兵	9	3	1100	620	620	840
Husky S	委內瑞拉兵	9	7	1200	600	600	700
Husky S	委內瑞拉兵	9	7	1200	600	600	700
Husky S	委內瑞拉兵	9	7	1200	600	600	700
Calm 200N	委內瑞拉兵	9	5	1060	530	530	705
Calm 200N	委內瑞拉兵	9	5	1060	530	530	705

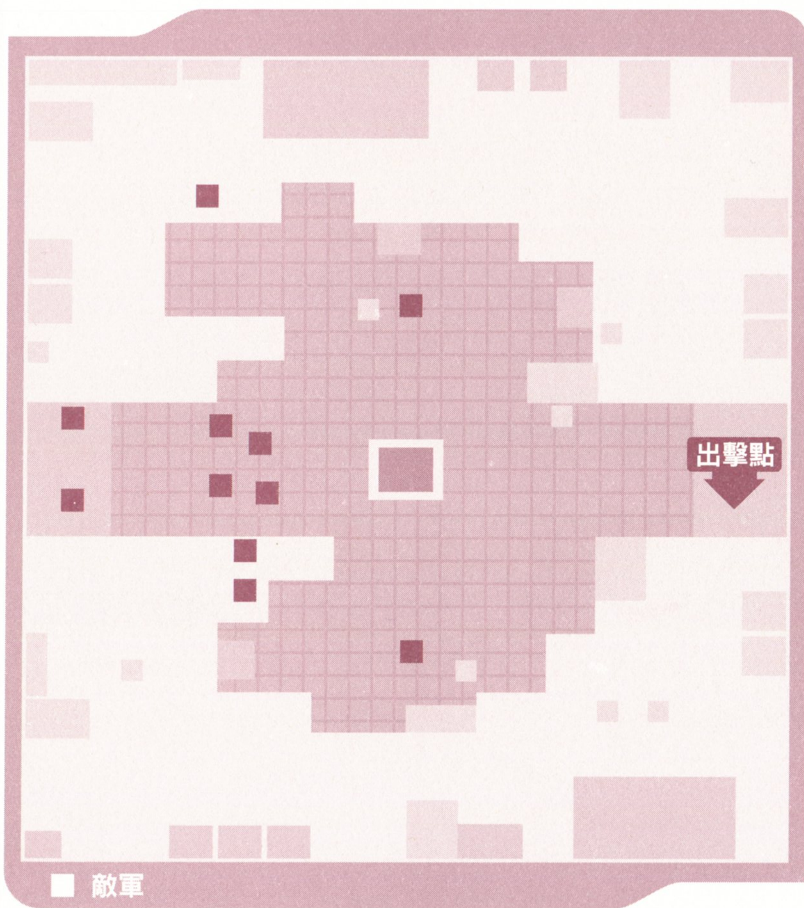
劇情提要

雖然達利爾一行人成功的逃出卡拉卡斯市，但是在逃亡的途中，委內瑞拉獨立軍卻傳出『迪亞州長強硬表示－－委內瑞拉絕對不會向ＵＳＮ低頭、委內瑞拉的獨立運動將會一直持續下去』的官方新聞報導。根據達利爾的推測，這則新聞很有是伊凡諾娃假冒迪亞茲州長散布出來的。

此外，由於路易斯擔心敵人會跟蹤他們回程的道路找到村莊根據地的位置，因此眾人最近這幾天都是躲在山中逃避敵人的追捕。正當眾人煩惱要如何脫困的時候，在村莊學校當老師的沙蒙德突然出現在眾人的面前、並且提出了『前後夾擊敵人』的策略。　在得知沙蒙德以前曾經是『戰爭英雄』的過去之後，達利爾決定按照沙蒙德的計策放手一搏。

很巧的是，就在達利爾一行人打倒敵軍之後，達利爾竟然巧遇了之前愛爾莎所連絡的ＵＳＮ通信兵。通信兵除了告訴達利爾有一群自稱是『迪蘭達爾』的人在找他之外，通信兵也告訴眾人有關ＵＳＮ部隊在卡拉卡斯兵敗如山倒的戰況。於是乎，已經兵疲馬乏的眾人決定先回村莊、然後再慢慢來整理其他相關的情報。

STAGE 19 義大利海上軍事基地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的敵軍一開始就會朝我方全部殺過來。在敵眾我寡、以及雙方激烈的交火之下，我方人員很有可能會出現大量的死傷。此時請玩家善用新成員・貝克的『空中支援背包』功能、並且在每個人的ＬＩＮＫ防禦項目當中將貝克加入，這樣一來即使玩家的機體被擊破，該名人物仍然可以在第一時間就復活重新加入戰局。另外，本關開始前的商店會新增許多新商品，請玩家們一定要先去採購一番再來攻略本關。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Igel sechsHS	達蘭斯	9	5	1000	500	500	670
Igel sechs	布拉尼貝爾兵	9	5	830	415	415	550
Igel sechs	布拉尼貝爾兵	9	5	830	415	415	550
Zora	布拉尼貝爾兵	9	7	980	490	490	570
Zora	布拉尼貝爾兵	9	7	980	490	490	570
Zora	布拉尼貝爾兵	9	7	980	490	490	570
Zora	布拉尼貝爾兵	9	7	980	490	490	570
Zora	布拉尼貝爾兵	9	7	980	490	490	570
Zeder	布拉尼貝爾兵	9	3	880	480	480	640
Zeder	布拉尼貝爾兵	9	3	880	480	480	640
Zeder H2	布拉尼貝爾兵	9	3	1100	550	550	730

攻略篇

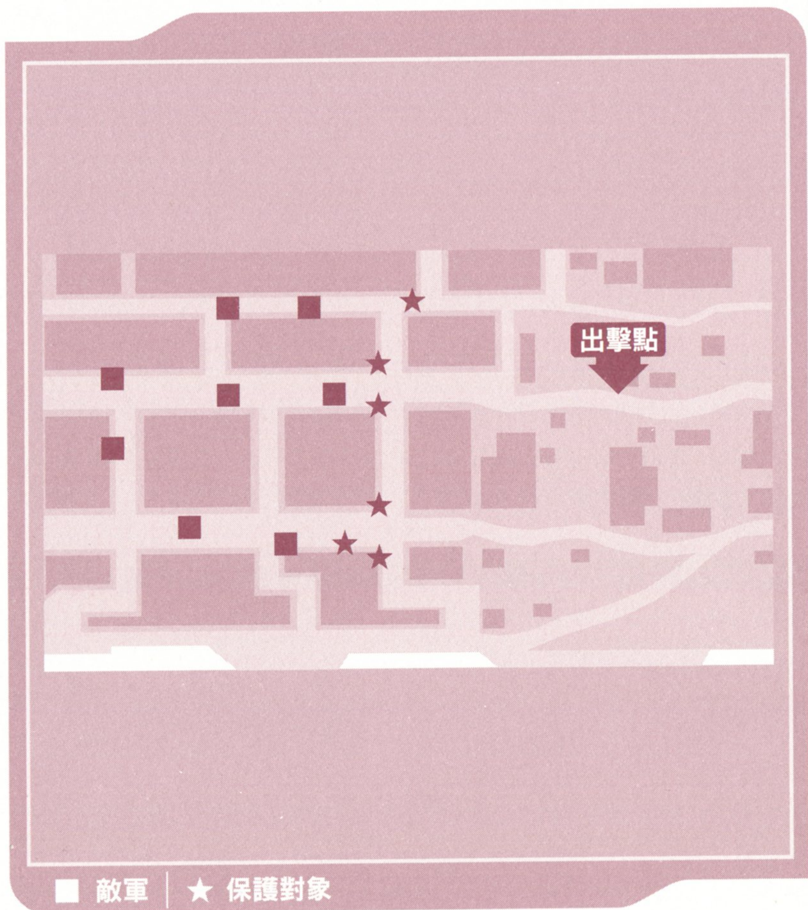
劇情提要

情況愈來愈不妙了。在早先『波蘭資源平台攻擊事件』的證據還不是很充份的時候，歐聯各會員國原本還不太敢斷定幕後主使者就是ＵＳＮ。但是受到ＵＳＮ合眾國不斷在大西洋海域增派軍隊施壓的影響，歐聯各會員國的『民族意識』以及對ＵＳＮ合眾國的敵意也愈來愈升高，各會員國對ＵＳＮ的不滿跟憤怒開始讓各國領導人逐漸失去了理智。在一場充滿火藥味的會議裡頭，除了英國首相諾蘭德理性的提出『應該再繼續調查、找出更有力的證據證明攻擊事件是ＵＳＮ所為』的主張之外，其他的歐聯會員國竟然一致同意派出軍隊去對抗ＵＳＮ的大西洋艦隊。看到各國領導者居然因為一時的情緒不滿而妄顧『證據的正確性』，英國首相諾蘭德雖然又急又氣，但是卻又無可奈何…………

另一方面，得知歐聯與ＵＳＮ之間即將爆發戰爭的迪蘭達爾一行人，他們隨即透過英國事務次官這邊的管道取得前往『梅卡佛洛特基地』（各歐聯會員國聯軍駐紮地）的權限。可惜的是，眾人還是晚了一步，在德國部隊－－也就是瓦古納所率領的『布拉尼貝爾』部隊搞鬼之下，『梅卡佛洛特基地』四周陸續發生大規模的爆炸，整個基地的指揮系統也陷入一片混亂。

這一次，瓦古納玩的還是『陷害抹黑迪蘭達爾』的老把戲，反正迪蘭達爾現在已經沒有什麼好失去的了，大不了就是坐牢被關而已，在這樣的覺悟之下，愛爾莎一行人決定『豁出一切』跟『布拉尼貝爾』部隊奮戰到底！可是，就在眾人打倒達蘭斯之後，瓦古納卻趁機潛入基地內部、並且向ＵＳＮ合眾國艦隊發射了大量的巡弋飛彈！　看樣子，挑起歐聯跟ＵＳＮ合眾國之間的全面戰爭，這似乎才是葛雷薩准將他們真正的目的………

STAGE 20 馬迪拉島市街地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・6台英國機甲部隊全滅

戰術方針

本關的最主要任務是掩護前線的６台英國機甲部隊撤退到地圖的最右側、同時還要消滅所有的敵人。由於玩家要保護的英國機甲一開始只剩下５０％左右的ＨＰ，因此玩家們一定要儘快移動到前線，而且還要兵分兩路，否則的話玩家將會陷入『保護得了上方、保護不了下方』的窘境，這樣子前方的英國機甲可是撐不了３回合的唷。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
RH88 Seaguil	直昇機駕駛兵	１０	４	１３００	－	－	－
RH88 Seaguil	直昇機駕駛兵	１０	４	１３００	－	－	－
Fronst	ＵＳＮ機甲兵	１０	３	１３００	６５０	６５０	８７０
Fronst	ＵＳＮ機甲兵	１０	３	１３００	６５０	６５０	８７０
Gust５００	ＵＳＮ機甲兵	１０	７	９８０	４９０	４９０	６３０
Gust５００	ＵＳＮ機甲兵	１０	７	９８０	４９０	４９０	６３０
Gust５００	ＵＳＮ機甲兵	１０	７	９８０	４９０	４９０	６３０
Gust５００	ＵＳＮ機甲兵	１０	７	９８０	４９０	４９０	６３０

劇情提要

ＵＳＮ合眾國不愧為當今地球上軍力最強的國家，瓦古納所發射的巡弋飛彈完全傷不到ＵＳＮ大西洋艦隊一根寒毛。不過，這次的飛彈攻擊卻讓 USN 大西洋艦隊總司令．麥迪遜中將起了疑心，因為ＵＳＮ艦隊早就收到歐聯『梅卡佛洛特基地』被人攻擊的消息，照理說該基地應該是沒有那個能力發射巡弋飛彈才是。聰明的麥迪遜中將立刻就懷疑這其中一定有人在搞鬼。可惜的是，ＵＳＮ軍方高層已經明確的下達了『馬迪拉島登陸作戰』的計劃，麥迪遜上將雖然發現了多項疑點，但是他現在也只能依照上面的命令行事。

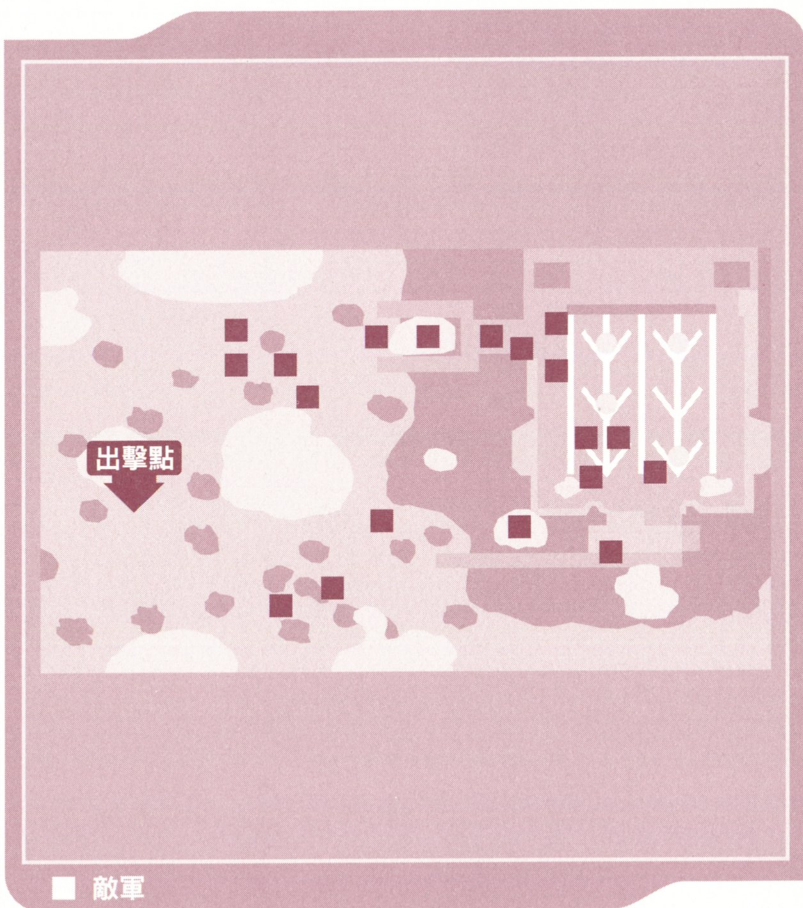
至於在『梅卡佛洛特基地』方面，受到剛才激烈的爆炸與戰鬥的影響，基地的各項設施幾乎全部癱瘓、就連該基地的最高指揮官也戰死了，預計該基地需要１０小時左右的時間才能完全恢復機能，現階段要該基地收容歐聯各會員國的聯合部隊已經是不可能的事情。更糟糕的是，剛才從基地裡頭發射的巡弋飛彈已經被ＵＳＮ艦隊視為『敵方那邊先發射的第一發子彈』， USN 勢必會以『合理的反擊』為由、然後派出大軍登陸佔領戰略要地．位於西班牙西南方的『馬迪拉島』。

以『馬迪拉島』的防衛隊兵力，要他們阻擋精銳的ＵＳＮ機甲軍團無疑是白白的送死，擔心島上防衛隊安全的吉德立刻就向『梅卡佛洛特基地』軍官表明身份、然後駕駛基地的運輸機前往『馬迪拉島』運送島上的防衛隊與平民們撤退。當迪蘭達爾眾人火速趕到『馬迪拉島』時，ＵＳＮ部隊的閃電作戰已經快了一步，島上的海岸線已經陷入交戰的狀態。為了爭取時間讓防衛隊與平民們能夠撤退到運輸機上，愛爾莎一行人隨即跳進戰圈之內試圖拖延ＵＳＮ的機甲部隊前進。

攻略篇

STAGE 21

薩夫特拉共和國祕密基地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的敵軍高達１９隻之多，而且對方的裝備精良、又有強力的基地防衛機砲跟飛彈兵助陣，因此本關的攻略難度算是相當的高。在本關開始之前，玩家可以在商店裡頭買到新的武器裝備與電腦技巧，建議玩家能夠買的東西就儘量買一買、然後進入本關之後再跟其他的游擊隊機體一起行動，兵分二路的戰法在氣候雨天的本關很容易會因為『命中率不佳』而導致全滅的危機。玩家最好先讓游擊隊的機體上前當肉盾，然後我方的主角群再從後方強襲進攻，等基地前方的空地被我軍攻下之後，玩家再一邊補血一邊殺進基地裡頭消滅剩餘的敵人。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
基地防衛機砲	薩國射擊兵	１０	－	１７００	－	－	－
基地防衛機砲	薩國射擊兵	１０	－	１７００	－	－	－
基地防衛機砲	薩國射擊兵	１０	－	１７００	－	－	－
基地防衛機砲	薩國射擊兵	１０	－	１７００	－	－	－
Ｏｂｏｒｏｎａｌ	薩國飛彈兵	１０	４	１３００	６５０	６５０	８７０
Ｏｂｏｒｏｎａｌ	薩國飛彈兵	１０	４	１３００	６５０	６５０	８７０
Ｏｂｏｒｏｎａｌ	薩國飛彈兵	１０	４	１３００	６５０	６５０	８７０
Ｚａｉｇａｕｔ３０	薩國機甲兵	１０	７	８５０	４２５	４２５	５７０
Ｚａｉｇａｕｔ３０	薩國機甲兵	１０	７	８５０	４２５	４２５	５７０
ＶｙｚｏｖⅡ	薩國機甲兵	１０	４	８６０	４３０	４３０	５７０
ＶｙｚｏｖⅡ	薩國機甲兵	１０	４	８６０	４３０	４３０	５７０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１０	８	１１００	５５０	５５０	７３０

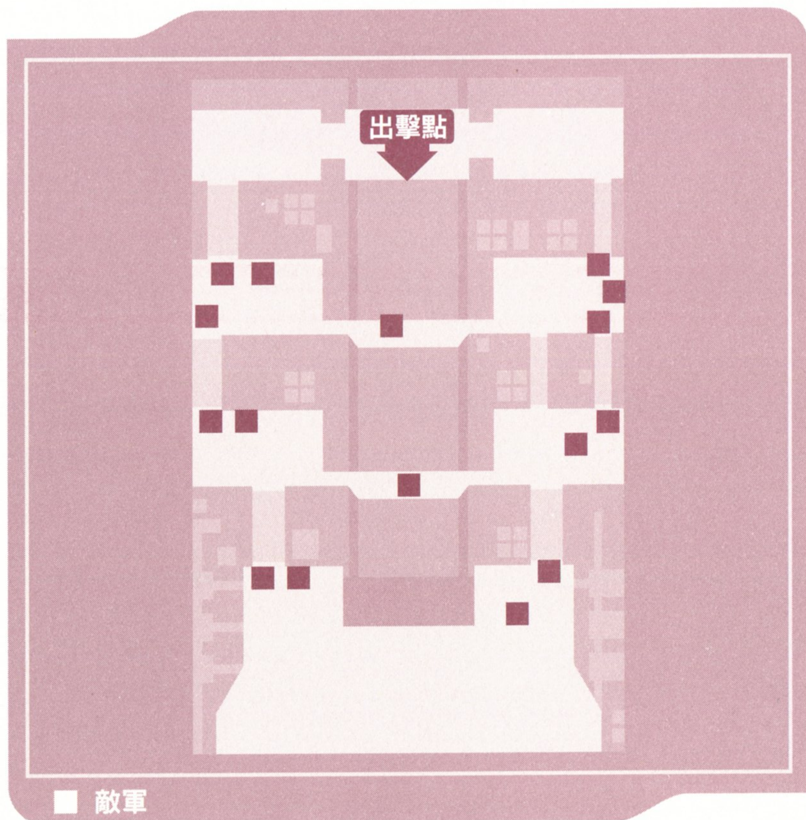
劇情提要

場景轉回到南美洲，回到山間小村的達利爾一行人成功透過通信兵跟愛爾莎取得連絡，在愛爾莎的解說之下，達利爾才知道伊凡諾娃部隊所使用的雷霆機甲跟愛爾莎她們在歐洲對抗的神祕敵人所使用的機甲是同一種類型。也就是說，伊凡諾娃他們很有可能是『薩夫特拉共和國』的人。在歐洲這邊的線索與證據完全被銷毀的現在，愛爾莎如今只能夠把搜尋證據的希望放在達利爾的身上。　為了幫助愛爾莎，達利爾決定去詢問迪亞茲州長有關伊凡諾娃的來歷，幸運的話也許可以取得有關神祕敵人的情報、然後拿給愛爾莎他們去阻止歐聯與ＵＳＮ合眾國之間的『誤會之戰』。

經過詢問之後，迪亞茲才說出了事情的真相。原來伊凡諾娃的部隊真的是『薩夫特拉共和國』派來委內瑞拉的。不僅如此，主動派人跟迪亞茲州長接觸的『薩夫特拉共和國』還答應提供金錢與武器裝備給迪亞茲，對方唯一的條件就是要迪亞茲州長宣布委內瑞拉州獨立、並且脫離ＵＳＮ合眾國。

在迪亞茲州長的指引下，眾人得知伊凡諾娃的部隊根據地就位在山間小村的南方。想起卡波在卡拉卡斯市的犧牲，路易斯憤怒的表示：『不能讓外國的勢力繼續在我們的委內瑞拉胡作非為！』　於是乎，雖然伊凡諾娃的部隊擁有非常精良的裝備，但是在路易斯的堅持、以及達利爾刻意想作一份人情給愛爾莎的情況之下（其實達利爾的真正目的是想跟愛爾莎借一台運輸機然後『落跑』），眾人決定集合全游擊隊的兵力朝『薩夫特拉共和國』的祕密基地發動猛攻！

STAGE 22 祕密基地・地下



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

頗為煩人的一關。本關的移動路徑不但彎曲、而且又長又遠，偏偏玩家又必須從頭走到尾才能夠打倒所有的敵軍，因此玩家們在攻略此關時可能要有『打長期戰』的準備。本關的敵人以飛彈型的敵人佔了大多數，為了有效減少傷害，玩家不妨在本關開始之前將我方的機體防禦屬性改為『抗炎熱』，這樣一來敵人飛彈兵對我方就造成不了多大的威脅了。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Zaigaut30	薩國機甲兵	11	7	850	425	425	570
Zaigaut30	薩國機甲兵	11	7	850	425	425	570
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	11	8	1100	550	550	730
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
OboronaI	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870

劇情提要

打倒基地上層的敵軍後，眾人準備搭乘巨型電梯進入地底基地掃蕩其他敵機，同時路易斯也安排了其他游擊隊員準備炸毀甲板上的敵方運輸機、讓伊凡諾娃等人無法逃走。然而，路易斯的計劃卻被伊凡諾娃視破了，算準眾人一定會搭乘巨型電梯進入地下的伊凡諾娃早就在電梯的必經之路上埋伏了士兵，當達利爾一行人忙於跟士兵交戰的同時，伊凡諾娃與瓦維諾夫就利用這個機會回到甲板上打倒其他的游擊隊員、並且奪回運輸機揚長而去。雖然達利爾未能生擒伊凡諾娃，但是達利爾也在基地的電腦室裡頭取得了不少有關『薩夫特拉共和國』機甲的資料，這些證據應該是足以化解ＵＳＮ跟歐聯之間的戰爭了………



STAGE 23 USN空母防衛戰



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・USN航空母艦艦橋被破壞

戰術方針

本關的保護對象．ＵＳＮ航空母艦艦橋的ＨＰ高達６０００，因此玩家基本上不用擔心艦橋會很快的被敵人擊破，玩家甚至可以等敵方攻擊ＵＳＮ艦隊的飛彈兵將飛彈射完之後再去收拾他們也不遲。另一方面，本關的敵軍數量與素質都不是很高，除了飛彈兵之外就是射程只有１的格鬥兵，只要玩家在本關開始之前有購買新的武器裝備的話，要通過本關應該不是什麼困難的事情。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
ＶｙｚｏｖⅢ	薩國機甲兵	１１	６	１０２０	５１０	５１０	６８０
ＶｙｚｏｖⅢ	薩國機甲兵	１１	６	１０２０	５１０	５１０	６８０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１１	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１１	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１１	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＺｈｅｌａｎｉｅⅡ	薩國機甲兵	１１	８	１１００	５５０	５５０	７３０
ＯｂｏｒｏｎａⅠ	薩國飛彈兵	１１	４	１３００	６５０	６５０	８７０
ＯｂｏｒｏｎａⅠ	薩國飛彈兵	１１	４	１３００	６５０	６５０	８７０
ＯｂｏｒｏｎａⅠ	薩國飛彈兵	１１	４	１３００	６５０	６５０	８７０

劇情提要

畫面轉回歐洲，達利爾成功取得『薩夫特拉共和國』運輸機航線資料的消息讓迪蘭達爾一行人大為振奮，愛爾莎透過電腦從達利爾手中取得資料之後

，眾人開始思索要如何利用這些證據阻止歐聯與ＵＳＮ之間的戰爭。就在此時，愛爾莎提出了一項大膽的計劃，那就是直接跟ＵＳＮ艦隊連絡、並且將證據交給ＵＳＮ合眾國去分析，只要ＵＳＮ知道是『薩夫特拉共和國』在陷害他們，那麼他們應該就會把矛頭轉向『薩夫特拉共和國』，歐聯也就可以避免一場無意義的戰鬥了。

可惜的是，就在愛爾莎與ＵＳＮ麥迪遜中將取得連繫、並且將證據資料傳送給ＵＳＮ艦隊分析的同時，神出鬼沒的『薩夫特拉共和國』的機甲兵團再度出現、而且對方還開始攻擊ＵＳＮ的艦隊群。誤以為敵軍是歐聯部隊的麥迪遜中將立刻發動反攻，眼看雙方的誤會愈來愈深，不甘心自己的努力一再失敗的愛爾莎作了一個決定………那就是在ＵＳＮ艦隊的面前將來襲的『薩夫特拉共和國』機甲兵團給打倒，只要麥迪遜中將親眼看到『薩夫特拉共和國』的雷霆機甲的話，這樣子或許還有挽救的機會…………

幸好，當愛爾莎一行人打倒敵軍之後，ＵＳＮ合眾國的情報部門也分析出愛爾莎剛才傳送過來的資料是正確的。根據資料顯示－－『薩夫特拉共和國』的部隊確實曾經從委內瑞拉的軍事基地飛往歐聯，雖然證據方面還不是很充份，但是ＵＳＮ合眾國的高層已經警覺到有人在搞鬼，ＵＳＮ軍方立即給麥迪遜中將下達了最新指令：『除非歐聯的軍隊先開火，否則ＵＳＮ部隊在沒有上級的命令之前不得主動攻擊，至於其他軍事行動則要等待ＵＳＮ高層調查清楚之後才會指示。』

聽到麥迪遜中將這麼說，迪蘭達爾眾人真的是高興不已，這樣一來歐聯跟ＵＳＮ之間的緊張關係等於是減低一半了，既然敵軍挑動兩國戰爭的陰謀失敗，那麼接下來就輪到『薩夫特拉共和國』跟『布拉尼貝爾』部隊倒大楣了…………

STAGE 24 長城要塞



■ 敵軍

勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

在進入本關之前，遊戲會先教導玩家有關『EMP背包．解除飛彈鎖定功能』的使用方法，只要玩家在裝備有『EMP背包』的角色設定為『防禦支援』、並且打開『解除飛彈鎖定』的功能的話，那麼當其他機體站在該名角色一定範圍之內，敵方的飛彈都不會打到我方。由於本關的敵軍配備有很多很強力的要塞防空飛彈，因此除了我方機體的防禦屬性要改為『抗炎熱』之外，玩家最好還是善用『EMP背包』的『解除飛彈鎖定』功能比較安全。另外，有些EMP背包並沒有『解除飛彈鎖定』的能力，玩家在購買EMP背包的時候一定要特別注意。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
要塞防空飛彈	薩國飛彈兵	12	－	2000	－	－	－
要塞防空飛彈	薩國飛彈兵	12	－	2000	－	－	－
要塞防空飛彈	薩國飛彈兵	12	－	2000	－	－	－
要塞防空飛彈	薩國飛彈兵	12	－	2000	－	－	－
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	12	6	1020	510	510	680
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	12	8	1100	550	550	730

Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670

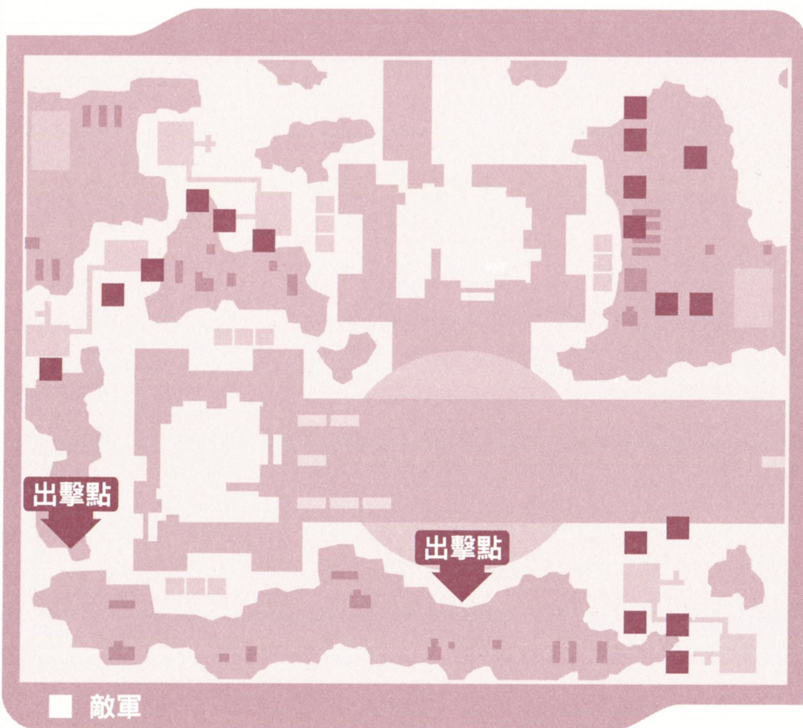
劇情提要

歐聯與ＵＳＮ之間的緊張關係暫時獲得疏解之後，迪蘭達爾眾人開始把調查的方向指向『布拉尼貝爾』部隊小隊長－－瓦古納的身上，不過任憑哈米茲的電腦駭客功力再高超，眾人還是找不到瓦古納可能是『薩夫特拉共和國』間諜的破綻。不過，自從葛雷薩准將陰謀挑動歐聯與ＵＳＮ進行戰爭的計劃失敗之後，葛雷薩與『布拉尼貝爾』部隊就連夜逃離德國、目前沒有人知道他們在那裡。

某日，英國首相諾蘭德來到迪蘭達爾本部。根據諾蘭德表示，葛雷薩的逃亡以及愛爾莎一行人所取得的航線資料已經讓歐聯議會認清楚了事實，各會員國之間原本對ＵＳＮ的不滿與敵意現在全部都轉移到了『薩夫特拉共和國』的身上。但是有了上一次的教訓，這次歐聯議會是希望能在『鐵證如山』的情況下再來對『薩夫特拉共和國』採取行動，因此，英國首相諾蘭德希望迪蘭達爾眾人能夠祕密潛入、並且攻佔『薩夫特拉共和國』的資源工業基地、然後尋找相關的證據資料。至於英軍部份也會派出最精銳的機甲兵團支援。

眾人抵達『薩夫特拉共和國』之後，英國陸軍上校．提魯佛德立刻為愛爾莎他們講解作戰計劃。首先，在進入薩國的資源工業基地之前，眾人必須先突破薩國為了保護資源基地所設立的『長城要塞』才行。於是，包括迪蘭達爾眾人在內，英國部隊隨即兵分三路開始朝『薩夫特拉共和國』的長城要塞進攻。

STAGE 25 薩國資源工業基地



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的敵人數量非常的多，而且頭目．葛雷薩所駕駛的機體ＨＰ更是高達６０００，如果玩家太過燥進的話，當玩家來到葛雷薩面前時恐怕已經沒有多少血可以打王了，因此筆者建議玩家在這一關最好還是保守一點，先將基地外圍的敵人一隻一隻的清空，等玩家各機體的ＨＰ都用修理、或者回復道具補滿之後再一起去圍攻葛雷薩。另外，由於葛雷薩的飛彈攻擊力實在是強的離譜，因此當敵方的飛彈引導機體靠近我軍時，玩家一定要先全力打倒，要不然下一回合鐵定會有機體被葛雷薩的飛彈打掛的唷！



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Svinets	葛雷薩准將	13	4	6000	－	－	－
Vonart	薩國機甲兵	13	5	1400	700	700	930
Vonart	薩國機甲兵	13	5	1400	700	700	930
Vonart	薩國機甲兵	13	5	1400	700	700	930
VyzovIII	薩國機甲兵	13	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	13	6	1020	510	510	680
VyzovIII	薩國機甲兵	13	6	1020	510	510	680
ZhelanieII	薩國機甲兵	13	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	13	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	13	8	1100	550	550	730
ZhelanieII	薩國機甲兵	13	8	1100	550	550	730
Zaigaut302	薩國機甲兵	13	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	13	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	13	8	1000	500	500	670
Oboronal	薩國機甲兵	13	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國機甲兵	13	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國飛彈兵	13	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國飛彈兵	13	4	1300	650	650	870

劇情提要

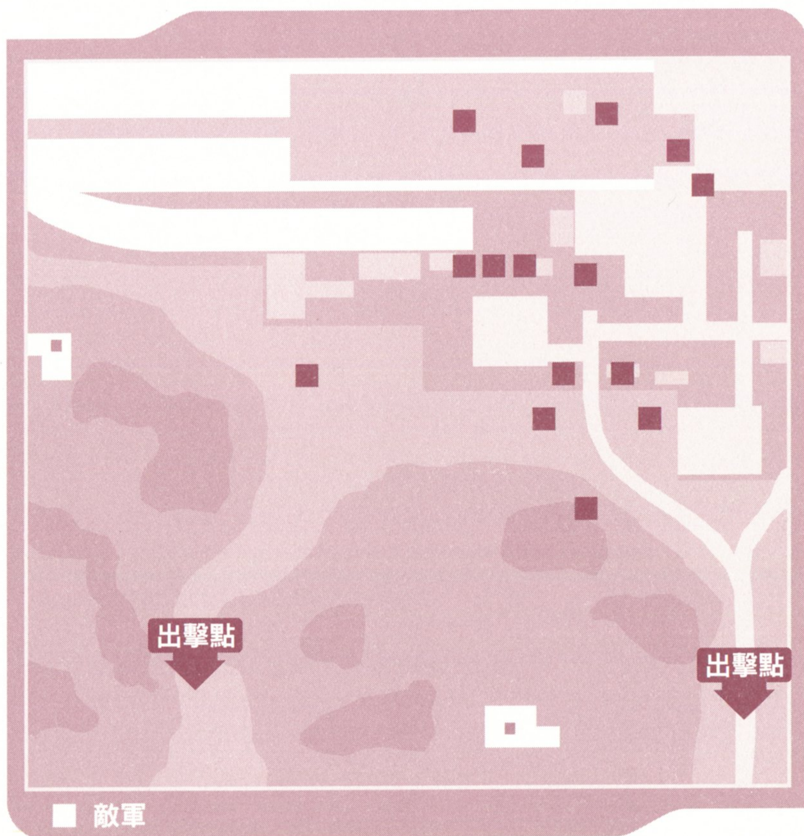
突破薩夫特拉共和國的『長城要塞』之後，眾人終於來到此行的最終目的地－－薩國資源工業基地。但是，當愛爾莎他們來到現場時，陰謀家葛雷薩准將早就率領著大批部隊出來迎擊了。仇人相見分外眼紅，看到之前一直陷害自己的傢伙如今就站在自己面前，迪蘭達爾眾人立刻就朝葛雷薩發動攻擊。葛雷薩雖然有強力精銳的薩國軍隊助陣，但是最後的勝利還是被愛爾莎他們所拿下。

令愛爾莎覺得不解的是，為什麼葛雷薩要陰謀設計這一切呢？葛雷薩表示，原本他的所作所為都是為了要清除那些沒有軍人自覺跟榮譽心的將官。但是隨著計劃的進行，葛雷薩的心裡竟然開始『享受』起這種『在幕後掌握一切』的感覺。他一手指揮著『薩夫特拉共和國』的部隊執行作戰、一方面又挑起ＵＳＮ跟歐聯的戰爭，這種『快樂』就是他所追求的。

聽到葛雷薩這番喪心病狂的話語，愛爾莎痛斥葛雷薩不應該為了這種理由而害死許多無辜的生命。雖然葛雷薩強調－－『軍人的工作就是戰爭、就是有效率的破壞、殺人、以及鎮壓』　但是吉德嚴詞反駁：『不！保護祖國與人民的生命財產安全才是軍人的工作。像你這種傢伙沒有資格稱為軍人』！

就在眾人準備把葛雷薩抓回去治罪的時候，想不到葛雷薩竟然使用自爆的方式來了結自己的生命………

STAGE 26 委內瑞拉高速公路



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

我軍一開始就處於被分斷的局面，由於敵方的右側防守非常嚴密，因此玩家必須儘快操縱左側的達利爾一行人往右側跟游擊隊會合。另外，高速公路工地內部的地形非常的狹窄，玩家的機體在此地很容易成為敵方飛彈兵狙擊的目標，建議玩家不妨在工地安排幾隻飛彈型的機體，這樣一來玩家就可以利用飛彈引導背包的功能來牽制敵軍。至於本關的頭目．瓦維諾夫仍然是駕駛著純格鬥型的機體，只要拉遠距離跟他打射擊戰應該是可以無傷過關才是。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
VyzovⅢ Rog	瓦維諾夫	12	6	1500	750	750	1000
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
VyzovⅢ	薩國機甲兵	11	6	1020	510	510	680
VyzovⅢ	薩國機甲兵	11	6	1020	510	510	680
Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930
Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
Oboronal	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870
Oboronal	薩國飛彈兵	11	4	1300	650	650	870

劇情提要

畫面轉回到南美洲，為了跟愛爾莎派來的運輸機會合，達利爾三人正準備起程前往港都．克馬納，至於路易斯方面則是打算進攻卡拉卡斯市的電視台、然後透過電視轉播發表『獨立撤回宣言』。雖然達利爾認為卡拉卡斯市有伊凡諾娃的部隊防守、貿然進攻太過於危險，但是在沙蒙德的獻策之下，路易斯還是決定從委內瑞拉郊外的高速公路進軍卡拉卡斯。

不過，就在達利爾等人準備離開之際，迪亞茲州長突然想起他的黃金就是被達利爾他們偷走的事情、而且還透露給路易斯跟伊妮斯他們知道。伊妮斯知道事情的經過之後對達利爾非常的不諒解，因為這些錢都是迪亞茲州長從委內瑞拉百姓手搜括來的民脂民膏，但是現在達利爾竟然想帶著這些錢遠走高飛，這種行為實在是太惡劣了。達利爾自知理虧，一時之間三人也不知道該說什麼抱歉的話才好，倒是路易斯一點也沒有怪罪達利爾的意思。路易斯表示，雖然達利爾想拿走這些錢確實是有點『不妥』，但是這段日子以來達利爾三人一直都是真心的在幫助他們、一直都是真心的跟他們併肩作戰，如果沒有達利爾的幫忙的話，『委內瑞拉公正軍』絕對不可能有今天這樣的勝利局面。

於是，路易斯決定讓達利爾他們帶走這些黃金，就當作是答謝這段日子以來達利爾幫助『委內瑞拉公正軍』的『酬勞』。聽到路易斯這麼說，達利爾的心裡反而覺得非常過意不去，原本達利爾已經開著卡車上了國道，但是他卻半途將車停了下來。達利爾向雷凱斯跟奇佛表示：『雖然路易斯說這些黃金是答謝他們之前大力幫忙的酬勞，但是我們為遊擊隊所作的事情似乎還不到可以拿２５００萬美金的水準，為了讓自己拿這筆錢能夠拿得心安，我決定回去繼續幫助游擊隊作戰。』

達利爾的說法立刻就獲得雷凱斯跟奇佛的認同。同一時間，奇佛透也過無

線電得知沙蒙德的計策被伊凡諾娃視破，游擊隊現在已經被困在高速公路的消息，達利爾一行人聞訊之後立刻將卡車掉頭、並且直奔高速公路幫助游擊隊解圍。看到達利爾他們為了眾人的安危再度回頭，路易斯跟伊妮斯大為感動，在眾人齊心進攻之下，游擊隊最後終於擊敗了瓦維洛夫、並且順著高速公路一路往卡拉卡斯市電視台前進。



卡拉卡斯市・電視台

出擊點
出擊點

■ 敵軍 | ★ 保護對象

勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・我方坦克被擊破

戰術方針

本關最大的困難點有兩個。一是敵方擁有3架HP高達6000、而且破壞力十分強大的巨大機動兵器『Zhuk』。二是我方要保護的坦克車會非常神勇的一直往敵軍陣營裡頭衝。為了保護坦克不被擊破，玩家在本關必須捨棄原本的戰鬥陣形、然後以『跟上坦克車』為前提全力向前進。其中最先要擊破的就是裝備有『飛彈引導背包』的敵機，否則一旦我方坦克靠近該台機體的話，下一回合我方坦克就會遭到頭目的強力飛彈重創哦！



敵方機體資料

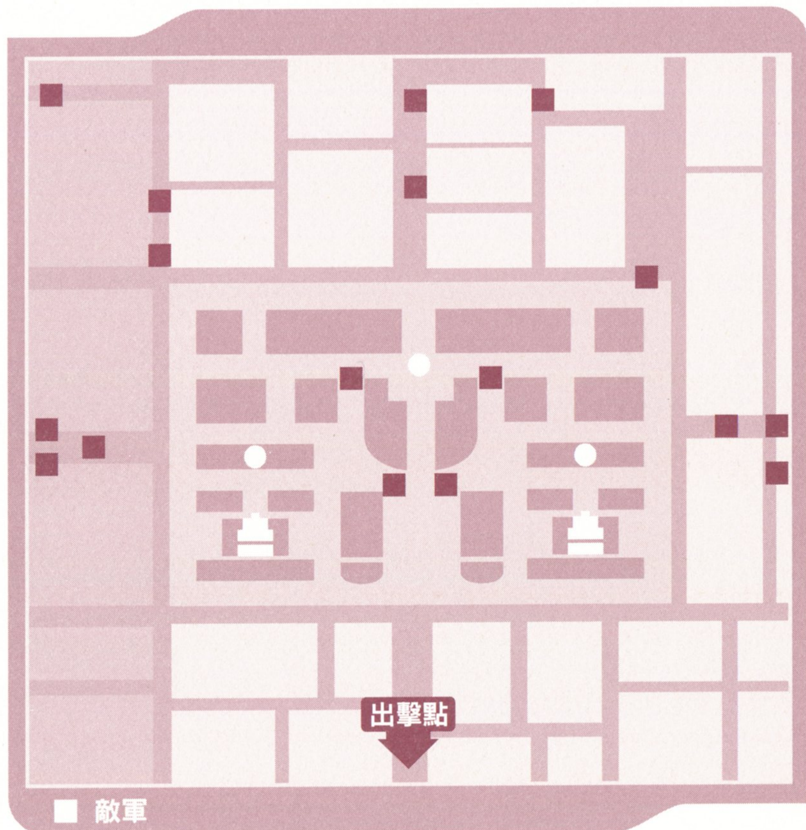
機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
ZhukII	伊凡諾娃	13	4	6000	—	—	—
ZhukI—B	薩國機甲兵	13	4	6000	—	—	—
ZhukI—B	薩國機甲兵	13	4	6000	—	—	—
Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930
Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930

Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930
Vonart	薩國機甲兵	12	5	1400	700	700	930
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
Zaigaut302	薩國機甲兵	12	8	1000	500	500	670
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800
TYPE 67X	薩國機甲兵	12	8	1200	600	600	800

劇情提要

就在路易斯一行人準備進入卡拉卡斯市區之際，ＵＳＮ部隊此時也打算進攻卡拉卡斯。為了讓這次的戰爭儘快和平落幕，達利爾決定搶在ＵＳＮ部隊發動攻擊之前先拿下電視台，只要迪亞茲一撤回獨立宣言，整個委內瑞拉的局面應該會立刻緩和下來才是。在迪亞茲的命令之下，發現自己被伊凡諾娃部隊利用的委內瑞拉獨立軍馬上就棄戰而逃（其實迪亞茲是怕自己在戰鬥中被獨立軍誤殺，所以他才會配合達利爾的計策要求獨立軍停戰）。委內瑞拉獨立軍不戰而逃的行為讓伊凡諾娃大為光火，憤怒的伊凡諾娃隨即命令手下－－將游擊隊連同迪亞茲州長一起格殺！　不過，伊凡諾娃的攻勢依然阻擋不了達利爾一行人，這一次伊凡諾娃終於在眾人的攻擊之下戰死、同時『薩夫特拉共和國』的剩餘軍隊也完全撤出了委內瑞拉當地………

STAGE 28 巴黎近郊



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	我方全滅

戰術方針

本關的敵軍散布在地圖的四周，而且大多都是採取按兵不動的戰術。再加上本關街道樹木等等會妨礙射擊的地方很多，因此玩家可能需要四處移動來搜索敵人、同時尋找有利的射擊位置。基本上本關的敵人除了皮比較厚、血比較多、打起來需要比較久的時間之外，其他方面並沒有什麼需要注意的地方，玩家只要善用空中支援以及ＬＩＮＫ攻擊防禦等等功能就通過此關。



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Grille Sechs P	布拉尼貝爾兵	１４	６	１４００	７００	７００	９３０
Grille Sechs P	布拉尼貝爾兵	１４	６	１４００	７００	７００	９３０
Ｚｅｄｅｒ Ｔ３	布拉尼飛彈兵	１４	４	１６６０	９００	９００	１２００
Ｚｅｄｅｒ Ｔ３	布拉尼飛彈兵	１４	４	１６６０	９００	９００	１２００
Ｚｅｄｅｒ Ｔ３	布拉尼飛彈兵	１４	４	１６６０	９００	９００	１２００
Ｚｅｄｅｒ Ｔ３	布拉尼飛彈兵	１４	４	１６６０	９００	９００	１２００
Ｚｅｄｅｒ Ｔ３	布拉尼飛彈兵	１４	４	１６６０	９００	９００	１２００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００
Ｚｏｒａ Ｂ	布拉尼貝爾兵	１４	８	１５００	７５０	７５０	１０００

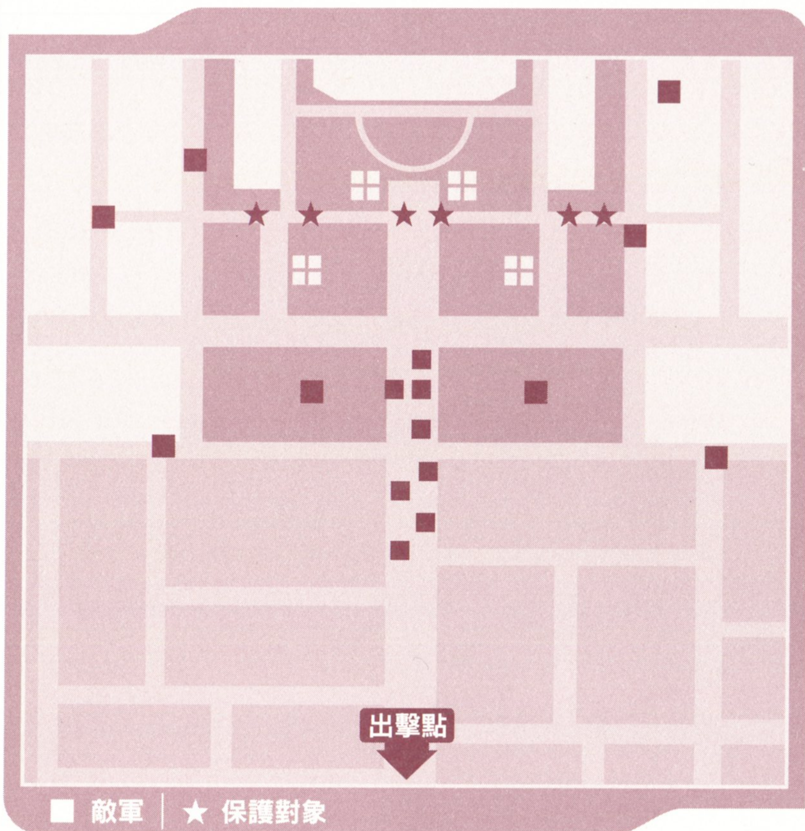
劇情提要

場景轉回歐洲。認為『薩夫特拉共和國』部隊沒有那麼簡單就撤退的達利爾立刻連絡愛爾莎一行人。聽完達利爾的報告之後，哈米茲發現達利爾當初傳來的飛航資料當中有一條預定路線是敵軍至今都還沒有走過的，而該條路線的最終目的地赫然是法國的歐聯中央議會！由於英國首相諾蘭德即將在歐聯議會發表『薩夫特拉共和國』就是最近一連串事件幕後黑手的正式證據，擔心敵軍可能會在歐聯議會大開殺戒的迪蘭達爾眾人立刻火速趕回法國。

不過，就在愛爾莎眾人來到巴黎附近時，迪蘭達爾的運輸機竟然遭到不明的飛彈攻擊，原來瓦古納早就埋伏在巴黎附近等待眾人自投羅網，雖然死裡逃生的葛雷薩准將（他在上次的爆炸中並沒有死）一直用無線電要求瓦古納暫時撤退、等改天時局穩定之後再捲土重來，但是瓦古納已經下定決心要跟愛爾莎決一死戰。

巧合的是，正當雙方一觸即發之際，從委內瑞拉撤退出來的『薩夫特拉共和國』部隊卻因為兵力太少而無法執行『議會攻擊作戰』，瓦古納此好暫時離開前往支援、然後將迪蘭達爾眾人留給自己的部下們去收拾了…………

STAGE 29 歐聯中央議會



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1．我方全滅 2．英軍6台機甲被擊破

戰術方針

本關的難度真的是高的嚇人！由於一開始敵軍就會往英軍的6台機甲方位衝，玩家不快點上去保護不行，但是在前往議會的路上又有瓦古納、賽曼等兩架頭目機在等著玩家，而且四周又有許多能力極高、裝備極為精良的敵機埋伏，有時候主角群的攻擊甚至會被一隻普通的小兵全部躲開。因此在本關，玩家必須讓英軍的6台機甲『獨力抗敵』、然後將心力擺在如何打倒眼前的敵人身上。首先，玩家必須先避開路上的行道樹、然後取得良好的射擊，接下來請善用各種飛彈、以及空中支援打倒敵方的飛彈引導機甲，至於其他人則是全力猛攻瓦古納跟他身邊的小兵。由於這種近乎硬幹的戰法會導致大量的傷亡，因此請玩家在攻略本關之前一定要購買補血道具、以備不時之需。



敵方機體資料

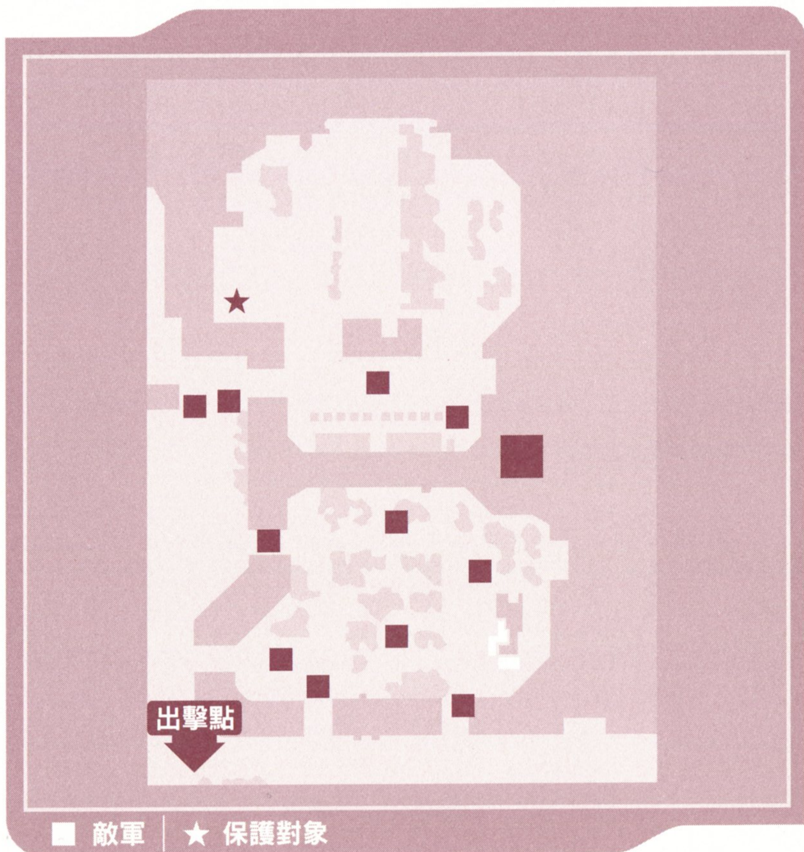
機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體HP	左手HP	右手HP	腳部HP
Gepard Nevn	瓦古納	15	6	3000	990	990	2000
Svinets	賽曼	15	4	6000	—	—	—
Svinets	薩國飛彈兵	15	4	6000	—	—	—
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	15	8	1500	750	750	1000
VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730

VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730
VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730
VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730
Vonart	薩國機甲兵	15	5	1400	700	700	930
Zaigaut304	薩國機甲兵	15	8	1380	690	690	920
Zaigaut304	薩國機甲兵	15	8	1380	690	690	920

劇情提要

畫面來到歐聯議會的議事廳，英國首相諾蘭德正在議場上宣布『德國企業祕密走私資源』、『薩夫特拉共和國為了高價賣給歐聯資源而破壞波蘭資源平台』、『德國布拉尼貝爾部隊與葛雷薩准將是這次陰謀的幕後黑手』等等的發言。由於諾蘭德所講的內容絕大部份都跟德國有關，為了保護德國的顏面，德國總理立刻嚴詞抗議諾蘭德沒有證據證明這是事實，不過，當諾蘭德說出英軍已經攻佔薩夫特拉共和國的資源基地、並且已經逮捕到葛雷薩准將之後，顏面盡失的德國總理也只能相信諾蘭德所說的一切。另一方面，就在諾蘭德報告完畢的同時，薩夫特拉共和國的部隊也已經把歐聯議會給團團包圍住，經過一番的激戰，包括瓦古納、賽曼等人在內所有的敵軍通通都被迪蘭達爾眾人打倒，整樁事件發展至此，局面也已經近乎『大勢底定』了。

STAGE 30 克馬納碼頭



勝利條件	敵軍全滅
敗北條件	1・我方全滅 2・我方運輸機的ＨＰ減少到２０００以下。

戰術方針

本遊戲的最終關。話雖如此，但是跟前一關相比，本關的難度實在是容易的太多了。除了本關的頭目・伊凡諾娃的機體需要注意之外，其他的小兵只要穩紮穩打就能打贏。如果擔心地圖上方的運輸機會被攻擊的話，玩家也可以派２台機甲上去保護、順便等伊凡諾娃靠近運輸機之後再跟下方同伴一起夾擊。過關之後玩家們就可以欣賞精彩的破關結局了唷！



敵方機體資料

機體名稱	駕駛員	等級	移動	身體ＨＰ	左手ＨＰ	右手ＨＰ	腳部ＨＰ
Bogomol	伊凡諾娃	14	－	9800	－	－	－
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	14	8	1500	750	750	1000
ZhelanieⅢ	薩國機甲兵	14	8	1500	750	750	1000
TYPE 69X	薩國機甲兵	14	7	1200	600	600	800
TYPE 69X	薩國機甲兵	14	7	1200	600	600	800
TYPE 69X	薩國機甲兵	14	7	1200	600	600	800
TYPE 69X	薩國機甲兵	14	7	1200	600	600	800
Zaigaut304	薩國機甲兵	14	8	1380	690	690	920
OboronaⅡ	薩國飛彈兵	14	4	1600	800	800	1070
OboronaⅡ	薩國飛彈兵	14	4	1600	800	800	1070
VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730
VyzovⅣ	薩國機甲兵	15	6	1100	550	550	730

劇情提要

畫面轉回南美洲，達利爾一行人攻佔卡拉卡斯的電視台之後，迪亞茲州長也正式發表了『獨立撤回宣言』。這樣一來委內瑞拉的緊張情勢應該是可以告一段落了。另一方面，達利爾三人此時也準備跟路易斯他們道別、然後前往港都・克馬納搭乘愛爾莎派來的運輸機離開委內瑞拉。不過，由於剛才眾人花了不少時間在戰鬥上，如今要在約定的時間內趕到克馬納已經是不可能的事情了。就在此時，達利爾靈機一動的表示，他們或許可以利用貨運用的超高速纜車前往克馬納也說不定。

好笑的是，貨運用的超高速纜車快是夠快，但是纜車在行進時所產生的重力加速度可不是開玩笑的，沒有料到這一點的達利爾在纜車開動之後不久就發現情況不對勁，結果眾人就這樣一邊尖叫大喊、、然後一邊忍受著高度的重力加速度來到克馬納了……（汗）。

然而，事情並沒有這樣就結束。因為在克馬納的碼頭上，眾人赫然發現伊凡諾娃還活著！而且她還帶領了薩夫特拉共和國的部隊殘黨前來攻擊達利爾。眼看愛爾莎派來的運輸機已經近在眼前，眾人當然不可能在最後的關頭被擊敗，在大家的齊心合作之下，駕駛著巨大機動兵器・『Ｂｏｇｏｍｏｌ』的伊凡諾娃再度被打倒，至於達利爾則是將一半的黃金交給路易斯之後搭乘運輸機離去。當然，愛爾莎那方面也是恢復了平靜，歐聯的危機解除之後，眾人再度回到迪蘭達爾進行雷霆機甲的軟硬體研究與戰術演練，同時，今天的迪蘭達爾也有一名新人加入。相信在迪蘭達爾所有成員的活躍之下，今後像這一次的事件應該是不會再度重演才對吧？

~END~


雷霆任務4
MEMO

4

雷霆任務

DATA CHAPTER 資料篇

資料篇



技能一覽

基本能力型技能

基本能力技能名稱	技能效果
Speed +1	速度的最大值＋1
Speed +2	速度的最大值＋2
Evasion +3%	回避率＋3％
Max AP +1	AP的最大值+1。AP愈高、在戰鬥時反擊的機會與LINK的機率就愈高
Max AP +2	AP的最大值+2。AP愈高、在戰鬥時反擊的機會與LINK的機率就愈高
AP Charge +1	每回合結束時、我方機體AP回復值＋1。
AP Charge +2	每回合結束時、我方機體AP回復值＋2。
Link Point +1	人物的LINK點數＋1。LINK點數愈高、設定LINK攻擊防禦項目時就跟更多的同伴作連結。
Link Point +2	人物的LINK點數＋2。LINK點數愈高、設定LINK攻擊防禦項目時就跟更多的同伴作連結。
Skill Slots +1	技能格數容量＋1。技能格數愈多、我方人物就能裝備愈多的技能
Skill Slots +2	技能格數容量＋2。技能格數愈多、我方人物就能裝備愈多的技能
Skill Slots +4	技能格數容量＋4。技能格數愈多、我方人物就能裝備愈多的技能
SG Level +1	散彈槍（ショットガン）的熟練度＋1。
MG Level +1	機關槍（マシンガン）的熟練度＋1。
RF Level +1	來福槍（ライフル）的熟練度＋1。
BZ Level +1	火箭砲（バズーカ）的熟練度＋1。
MS Level +1	飛彈（ミサイル）的熟練度＋1。
GR Level +1	榴彈砲（グレネード）的熟練度＋1。
RK Level +1	肩射火箭（ロケット）的熟練度＋1。

ML Level +1	格鬥武器的熟練度+1。
Resist Atk Down	對異常狀態．『攻擊不能』抗性增加。
Resist Mv Down	對異常狀態．『移動不能』抗性增加。
Resist Link cut	對異常狀態．『LINK不能』抗性增加。
Resist Sys Down	對異常狀態．『完全行動不能』抗性增加。
Resist BP Down	對異常狀態．『背包功能失效』抗性增加。

特殊能力型技能

特殊能力技能名稱	需要技能格數	技能效果
Anti－Skill	4	敵方以及敵方的LINK機體不會發動攻擊技能
Defense Ⅰ	2	防禦力增加50％，但是攻擊次序會比敵人慢
Defense Ⅱ	3	防禦力增加2倍，但是攻擊次序會比敵人慢
First Ⅰ	2	搶先敵人一步攻擊，但是防禦力會減少20％
First Ⅱ	3	搶先敵人一步攻擊、同時讓敵人行動減慢。但是防禦力會減少50％
Rush	3	技能發動後，與該名人物LINK的我方成員一律搶先敵人一步攻擊，但是所有人的防禦力都會減少20％、而且周圍沒有LINK同伴就不會發動此技能
Hold	3	技能發動後，與該名人物LINK的我方成員防禦力全部增加50％，但是所有人都會晚敵人一步攻擊、而且周圍沒有LINK同伴就不會發動此技能
AP Cost：－4	2	攻擊時的AP消耗－4
AP Cost：－8	3	攻擊時的AP消耗－8
AP Cost：0	4	攻擊時的完全不消耗AP
Feint Ⅰ	2	回避率增加50％
Feint Ⅱ	3	回避率增加70％
Feint Ⅲ	4	回避率增加1倍
Full Defense	4	技能發動後，我方機體會同時擁有『抗衝擊』、『抗貫通』、『抗炎熱』3種防禦屬性
Terror Shot Ⅰ	2	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的回避率會減少1／2
Terror Shot Ⅱ	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的回避率會減少2／3
Terror Shot Ⅲ	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的回避率會減少3／4
Panic Shot Ⅰ	2	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的命中率會減少1／2
Panic Shot Ⅱ	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的命中率會減少2／3
Panic Shot Ⅲ	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥的命中率會減少3／4
Minus Shot Ⅰ	2	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥所有武器的熟練度－1

Minus Shot II	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥所有武器的熟練度－2
Minus Shot III	3	被此技能攻擊到的敵人，該場戰鬥所有武器的熟練度都變成0
Defend Body	2	用手臂來阻擋所有打到身體部位的敵方攻擊。但是，如果裝備『內藏武器手臂』的話就不會發動此技能
Block DMG 10	2	敵方破壞力10以下的攻擊通通變成『零傷害』
Block DMG 30	3	敵方破壞力30以下的攻擊通通變成『零傷害』
Block DMG 50	4	敵方破壞力50以下的攻擊通通變成『零傷害』
Fix DMG 100	2	敵方破壞力100～200之間的攻擊傷害通通變成『傷害100』
Fix DMG 200	3	敵方破壞力200～300之間的攻擊傷害通通變成『傷害200』
Fix DMG 300	4	敵方破壞力300～400之間的攻擊傷害通通變成『傷害300』
Anti－Break	4	我方機體任一部位被破壞時，被破壞的部位會以HP1的狀態保存下來
Auto Machine I	2	我方機體陷入『完全行動不能』、或者『攻擊不能』時仍然可以反擊
Auto Machine II	4	我方機體陷入『完全行動不能』、或者『攻擊不能』時仍然可以反擊。而且反擊結束之後，所有狀態異常完全恢復。
Revenge：Body	4	我方機體任一部位被破壞時，如果我方接下來能夠反擊的話，那麼我方會以3倍的破壞力攻擊敵方的身體部位
Revenge：Mirror	3	我方機體任一部位被破壞時，如果我方接下來能夠反擊的話，那麼我方會以2倍的破壞力攻擊敵方相同的部位（也就是我方被破壞的部份）
Revenge I	1	我方機體任一部位被破壞時，如果我方接下來能夠反擊的話，那麼我方會以120%的破壞力隨機攻擊敵方的任一部位
Revenge II	2	我方機體任一部位被破壞時，如果我方接下來能夠反擊的話，那麼我方會以150%的破壞力隨機攻擊敵方的任一部位
Revenge III	3	我方機體任一部位被破壞時，如果我方接下來能夠反擊的話，那麼我方會以2倍的破壞力隨機攻擊敵方的任一部位
Double Punch I	2	左右手裝備同種類的格鬥武器時，技能發動後可以進行左右2次的同步攻擊
Double Punch II	3	只要左右手都裝備格鬥武器，技能發動後就可以進行左右2次的同步攻擊。（格鬥武器的種類不同亦可）
Switch I	3	左右手裝備同種類的射擊武器時，技能發動後可以進行左右2次的同步攻擊
Switch II	4	只要左右手都裝備射擊武器，技能發動後就可以進行左右2次的同步攻擊。（射擊武器的種類不同亦可）
Double Assault	6	左右手分別裝備格鬥武器與射擊武器，技能發動後可以進行左右2次的同步攻擊
Barrage	3	用機關槍掃射我方射程範圍之內的所有敵人
Last Stand	2	給與敵人極大傷害。HP在一半以下才會發動。剩餘HP愈少、發動機率愈高
Tackle I	1	我方與敵方的『重量相差值』會加算到我方的格鬥傷害值裡頭
Tackle II	2	我方與敵方的『重量相差值×1．2』會加算到我方的格鬥傷害值裡頭
Tackle III	3	我方與敵方的『重量相差值×1．5』會加算到我方的格鬥傷害值裡頭
Shield Bash I	1	持有武器的手臂被破壞時，我方會以裝備盾牌的那隻手臂發動格鬥攻擊
Shield Bash II	1	持有武器的手臂被破壞時，我方會以裝備盾牌的那隻手臂發動格鬥攻擊。裝備盾牌的那隻手臂HP愈低、破壞力愈強。

Shield Bash III	1	持有武器的手臂被破壞時，我方會以裝備盾牌的那隻手臂發動強力的格鬥攻擊。裝備盾牌的那隻手臂ＨＰ愈低、破壞力愈強。
Speed I	2	機關槍與散槍彈的發射彈數變成１．２倍
Speed II	3	機關槍與散槍彈的發射彈數變成１．５倍
Speed III	4	機關槍與散槍彈的發射彈數變成２倍
Boost I	2	使用中武器的熟練度＋１
Boost II	3	使用中武器的熟練度＋２
Boost III	4	使用中武器的熟練度＋３
Charge I	2	格鬥攻擊力增加２０％
Charge II	3	格鬥攻擊力增加５０％
Charge III	4	格鬥攻擊力增加２倍
Zoom I	2	攻擊時命中率增加２倍
Zoom II	3	攻擊時命中率增加３倍
Zoom III	4	攻擊時命中率增加４倍
Blast Strike I	4	格鬥攻擊命中時，敵人會陷入『跌倒』的異常狀態。同時該名敵人在該場戰鬥當中會無法行動。
Blast Strike II	5	格鬥攻擊命中時，敵人會陷入『跌倒』的異常狀態。同時該名敵人在該場戰鬥當中會無法行動、而且ＡＰ會變成０。
Blast Shot I	4	射擊攻擊命中時，敵人會陷入『跌倒』的異常狀態。同時該名敵人在該場戰鬥當中會無法行動。
Blast Shot II	5	射擊攻擊命中時，敵人會陷入『跌倒』的異常狀態。同時該名敵人在該場戰鬥當中會無法行動、而且ＡＰ會變成０。
Impact Shot	2	我方射擊出去的子彈會追加『衝擊』屬性
Fire Shot	2	我方射擊出去的子彈會追加『貫通』屬性
Piercing Shot	2	我方射擊出去的子彈會追加『炎熱』屬性
Perfect Shot	4	我方射擊出去的子彈會追加『衝擊』、『貫通』、『炎熱』3種屬性
Fire Strike	2	我方的格鬥攻擊會追加『炎熱』屬性
Piercing Strike	2	我方的格鬥攻擊會追加『貫通』屬性
Perfect Strike	4	我方的格鬥攻擊會追加『衝擊』、『貫通』、『炎熱』3種屬性
Piercing Missile	2	我方的飛彈攻擊會追加『衝擊』屬性
Impact Missile	2	我方的飛彈攻擊會追加『貫通』屬性
Perfect Missile	4	我方的飛彈攻擊會追加『衝擊』、『貫通』、『炎熱』3種屬性
Escape I	2	在敵人發動攻擊之前強制結束戰鬥。只有在1對1的時候才會發動。
Escape II	4	在敵人發動攻擊之前強制結束戰鬥。即使在敵我雙方都有ＬＩＮＫ同伴的時候也可以發動。
EP Plus	4	裝備此技能時，該名人物取得ＥＰ的數量會增加２０％
Chain Up I	2	裝備此技能時，該名人物與其他同伴的『攻擊連結確率』增加１０％。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過ＬＩＮＫ設定的話，本技能就不會發動。

Chain Up II	3	裝備此技能時，該名人物與其他同伴的『攻擊連結確率』增加10%。即使進行過LINK設定也可以發動
Skill Up I	2	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的特殊技能發動率增加5%。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過LINK設定的話，本技能就不會發動。
Skill Up II	3	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的特殊技能發動率增加5%。即使進行過LINK設定也可以發動
Skill Down I	2	裝備此技能時，敵方特殊技能發動率減少5%。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過LINK設定的話，本技能就不會發動。
Skill Down II	3	裝備此技能時，敵方特殊技能發動率減少5%。即使進行過LINK設定也可以發動
AP Bonus I	3	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的AP消耗－1。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過LINK設定的話，本技能就不會發動。
AP Bonus II	4	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的AP消耗－1。即使進行過LINK設定也可以發動
AP Damage I	3	裝備此技能時，敵方AP消耗＋1。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過LINK設定的話，本技能就不會發動。
AP Damage II	3	裝備此技能時，敵方AP消耗＋1。即使進行過LINK設定也可以發動
Hit Plus I	2	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的命中率＋5%。但是，該名人物如果已經跟其他同伴進行過LINK設定的話，本技能就不會發動。
Hit Plus II	3	裝備此技能時，當該名人物與其他同伴進行『攻擊連結』時，其他同伴的命中率＋5%。即使進行過LINK設定也可以發動
Repair Plus I	2	裝備此技能時，使用回復背包的回復值會增加20%。重覆裝備『第II級』跟『第III級』時仍然會加算效果。
Repair Plus II	2	裝備此技能時，使用回復背包的回復值會增加20%。重覆裝備『第I級』跟『第III級』時仍然會加算效果。
Repair Plus III	2	裝備此技能時，使用回復背包的回復值會增加20%。重覆裝備『第I級』跟『第II級』時仍然會加算效果。
Move+1 I	2	裝備此技能時，該名人物移動力＋1。重覆裝備『第II級』跟『第III級』時仍然會加算效果。
Move+1 II	2	裝備此技能時，該名人物移動力＋1。重覆裝備『第I級』跟『第III級』時仍然會加算效果。
Move+1 III	2	裝備此技能時，該名人物移動力＋1。重覆裝備『第II級』跟『第III級』時仍然會加算效果。
Last Dash	3	裝備此技能時，只要該名人物的『剩餘HP總計』大於『最高HP總計』的30%，該名人物的移動力＋3。

Focus Up	1	攻擊時提高打中身體的機率。只對機甲型的敵人有效。
Focus Down	1	攻擊時提高打中腳部的機率。只對機甲型的敵人有效。
Focus Left	1	攻擊時提高打中左手的機率。只對機甲型的敵人有效。
Focus Right	1	攻擊時提高打中右手的機率。只對機甲型的敵人有效。
Aim	2	以『蹲下』的姿態射擊、敵人完全無法回避。但是該名人物在下一回合開始之前會一直維持『蹲下』的姿態，這段期間該名人物完全無法進行回避、以及反擊的動作。
Snipe	4	以『蹲下』的姿態射擊、我方可以隨意選擇要射擊敵人的那個部位。但是該名人物在下一回合開始之前會一直維持『蹲下』的姿態，這段期間該名人物完全無法進行回避、以及反擊的動作。
Alertness I	1	進入警戒模式，遇到攻擊時可以快速對應。
Alertness II	1	進入警戒模式，遇到攻擊時可以立即對應。
Sensor Plus I	2	飛彈引導背包的有效範圍增加1格
Sensor Plus II	2	飛彈引導背包的有效範圍增加2格





機甲零件一覽

身體（Body）零件

零件名稱	價格	HP	重量	出力	回避率
Zenith	2000	1540	80	530	+0%
Zeder T3	2480	1660	180	760	−60%
Giza 2A	2220	1620	110	580	−10%
Prosion	2000	1400	62	520	+5%
Tatou 2	1920	1380	68	530	+6%
Uisk	2400	1660	128	600	−30%
Blizzaia	2500	1600	90	580	+0%
Crabesant R	3000	1700	120	620	−10%
Frost M	3400	1740	220	840	−50%
Geity	3200	1760	140	700	−30%
Vegaraid	1600	1300	70	480	+0%
WildgoatII	1960	1460	170	640	−50%
Crabesant 2	1780	1440	90	520	−10%
Prisomare	1630	1380	54	480	+5%
Gavial	1890	1480	110	540	−30%
TYPE 90X	1800	1350	76	505	+0%
TYPE 150X	1900	1100	100	540	−5%
ValiantG3	2200	1580	170	710	−60%
Avenir 2	1960	1530	100	550	−10%
Vaje M10	1500	1000	60	480	+6%
QuintF	1200	980	66	420	+0%
Valiant G	1420	1100	140	560	−50%
Avenir	1300	980	85	460	−10%
Stork MKV	1220	1020	50	410	+5%
Vaje	1100	850	52	420	+8%
Zelt	1400	1040	100	490	−30%
ZeriaII	1340	1150	68	440	+0%
Grille Sechs	1640	980	86	500	−5%
Zeder T	1700	1240	160	600	−60%

Novaraid	1500	1200	66	440	+0%
Mareraid	800	780	54	350	+0%
Zeder	980	880	120	460	−60%
Crabesant	880	780	80	390	−10%
Perzea	780	750	46	350	+5%
Tatou	890	590	40	340	+10%
Clicada Ⅱ	1000	880	60	350	+5%
Giza 2	1080	630	80	420	−10%
Ratmount	1140	920	135	500	−50%
Giza	540	560	75	320	−10%
Quint	500	560	50	300	+0%
Valiant F	640	680	120	420	−50%
Stork MkⅣ	490	400	40	300	+5%
Gust 500	720	640	60	310	+0%
Zenith	300	340	40	260	+0%
Wildgoat	420	400	80	340	−50%

左手(Left Arm)零件

零件名稱	價格	HP	重量	命中率
Zenith V	800	770	56	+10%
Zeder T3	620	900	30	−30%
Giza 2R	660	840	48	+0%
Prosion	500	700	20	−10%
Tatou2	480	690	44	−10%
Uisk	600	870	38	−20%
Blizzaia S	1000	800	66	+10%
Crabesant R	900	900	52	+0%
Frost M	850	990	32	−30%
Geity	800	940	42	−20%
PheasantⅢ	3200	850	220	+0%
PheasantⅡ	1600	850	220	+0%
Vegaraid	640	650	50	+10%
WildgoatⅡ	490	760	28	−30%

Crabesant2	540	720	42	+0%
Prisomare	410	690	24	−10%
Gavial	480	790	34	−20%
TYPE 90X	720	725	48	+10%
TYPE 150X	1200	550	100	+24%
ValiantG3	550	825	16	−30%
Avenir 2	625	765	44	+0%
Vaje M10	460	600	40	−10%
Hornet Ⅱ	2500	520	260	+24%
QuintF	480	490	46	+10%
Valiant G	360	620	24	−30%
Avenir	330	490	40	+0%
Stork MKV	310	510	20	−10%
Vaje	280	425	36	−10%
Zelt	350	520	30	−20%
ZeriaⅡ	540	575	48	+10%
Grille Sechs	990	490	94	+26%
Zeder T	430	690	26	−30%
Novaraid	600	580	46	+10%
Mareraid	320	390	42	+10%
Zeder	250	480	20	−30%
Crabesant	270	390	34	+0%
Perzea	260	375	20	−10%
Tatou	220	295	28	−10%
Clicada Ⅱ	400	440	44	+12%
Giza 2	330	315	38	+0%
Ratmount	290	530	22	−30%
Giza	160	280	30	+0%
Quint	200	280	36	+10%
Valiant F	160	340	18	−30%
Stork MkⅣ	130	200	16	−10%
Gust 500	360	260	92	+20%
Zenith	120	170	32	+10%
Wildgoat	110	200	16	−30%

右手(Right Arm)零件

零件名稱	價格	HP	重量	命中率
Zenith V	800	770	56	+10%
Zeder T3	620	900	30	−30%
Giza 2R	660	840	48	+0%
Prosion	500	700	20	−10%
Tatou2	480	690	44	−10%
Uisk	600	870	38	−20%
Blizzaia S	1000	800	66	+10%
Crabesant R	900	900	52	+0%
Frost M	850	990	32	−30%
Geity	800	940	42	−20%
PheasantⅢ	3200	850	220	+0%
PheasantⅡ	1600	850	220	+0%
Vegaraid	640	650	50	+10%
WildgoatⅡ	490	760	28	−30%
Crabesant2	540	720	42	+0%
Prisomare	410	690	24	−10%
Gavial	480	790	34	−20%
TYPE 90X	720	725	48	+10%
TYPE 150X	1200	550	100	+24%
ValiantG3	550	825	16	−30%
Avenir 2	625	765	44	+0%
Vaje M10	460	600	40	−10%
Hornet Ⅱ	2500	520	260	+24%
QuintF	480	490	46	+10%
Valiant G	360	620	24	−30%
Avenir	330	490	40	+0%
Stork MKV	310	510	20	−10%
Vaje	280	425	36	−10%
Zelt	350	520	30	−20%
ZeriaⅡ	540	575	48	+10%
Grille Sechs	990	490	94	+26%
Zeder T	430	690	26	−30%
Novaraid	600	580	46	+10%
Mareraid	320	390	42	+10%

Zeder	250	480	20	−30%
Crabesant	270	390	34	+0%
Perzea	260	375	20	−10%
Tatou	220	295	28	−10%
Clicada II	400	440	44	+12%
Giza 2	330	315	38	+0%
Ratmount	290	530	22	−30%
Giza	160	280	30	+0%
Quint	200	280	36	+10%
Valiant F	160	340	18	−30%
Stork MkⅣ	130	200	16	−10%
Gust 500	360	260	92	+20%
Zenith	120	170	32	+10%
Wildgoat	110	200	16	−30%

腳部（Legs）零件

零件名稱	價格	HP	重量	移動力	回避率
Zenith V	1400	1025	96	8	11%
Zeder T3	990	1200	36	4	0%
Giza 2R	1110	1120	62	6	11%
Prosion	2000	920	126	8	29%
Tatou2	1920	900	132	8	37%
Uisk	960	1160	32	4	5%
Blizzaia S	1750	1070	100	5	18%
Crabesant R	1200	1200	70	6	11%
Frost M	1360	1330	38	5	2%
Geity	1280	1280	38	4	3%
Vegaraid	1120	860	88	8	13%
WildgoatII	790	1010	32	4	0%
Crabesant2	890	960	58	6	11%
Prisomare	1630	720	114	8	32%
Gavial	760	1050	28	3	3%

TYPE 90X	1260	970	92	8	20%
TYPE 150X	920	730	68	6	14%
ValiantG3	880	1100	18	4	0%
Avenir 2	980	1020	60	6	12%
Vaje M10	1500	670	122	8	40%
Pegase MkII	1100	900	80	8	0%
QuintF	840	650	76	7	16%
Valiant G	570	840	24	3	0%
Avenir	520	650	54	5	12%
Stork MKV	1220	600	108	7	35%
Vaje	1100	570	116	7	43%
Zelt	560	690	24	3	5%
ZeriaII	938	770	82	7	18%
Grille Sechs	820	650	60	6	7%
Zeder T	680	920	30	4	3%
Novaraid	1050	800	78	8	15%
Jagdhund	1400	500	50	8	15%
Mareraid	560	520	70	7	22%
Zeder	400	640	24	3	0%
Crabesant	440	520	50	5	11%
Perzea	780	500	96	6	38%
Tatou	890	390	90	6	43%
Clicada II	700	590	74	7	11%
Giza 2	540	420	52	5	11%
Ratmount	460	705	26	3	0%
Pegase	600	400	50	6	0%
Giza	270	370	40	4	11%
Quint	350	375	64	6	19%
Valiant F	260	450	18	2	0%
Stork MkIV	490	270	86	6	41%
Gust 500	500	330	60	7	16%
Zenith	210	230	60	6	25%
Wildgoat	170	270	18	2	0%



機甲武器一覽

機關槍（マシンガン）一覽

武器名稱	價格	單發攻擊傷害值	發射彈數	彈藥數	單次攻擊消耗AP	最大攻擊次數	重量
FV-24B	1300	30	10	20	4	2	128
Mostro II	1600	23	12	30	4	2	120
Cemetery 10	1240	20	12	8	4	2	102
Artassaut	1100	32	8	20	4	2	116
Mostro 24	900	15	14	20	4	2	102
Leostun B	940	16	12	20	4	2	106
Grave S-II	1000	19	12	24	4	2	110
Raptor FX	980	17	12	8	4	2	80
Juri 1	680	13	14	30	4	2	88
Leostun	740	13	14	20	4	2	72
24srGrayeye	760	11	16	40	4	2	90
FV-24	840	20	10	30	4	2	94
Cemetery	440	15	10	40	4	2	66
Grave S	540	14	12	40	4	2	77
22snLeosocial	270	8	16	100	4	2	52
Grave	180	10	12	100	4	2	40
Raptor	120	7	10	100	4	2	32

散彈槍（ショットガン）一覽

武器名稱	價格	單發攻擊傷害值	發射彈數	彈藥數	單次攻擊消耗AP	最大攻擊次數	重量
Averla	990	24	10	36	3	2	116
Girino	1100	25	12	36	3	2	124
State 20	1080	21	12	14	3	2	94
State 18	810	26	8	28	3	2	102

Girino	920	19	12	36	3	2	108
Auden M75	780	20	10	36	3	2	98
Auden M70	620	17	10	36	3	2	88
Circular	760	16	12	36	3	2	92
Kirishima 55	800	14	12	36	3	2	78
Gale SG	400	12	12	48	3	2	66
Catsray X	520	13	12	36	3	2	70
Kirishima 51	240	10	12	100	3	2	52
Catrray	160	10	10	100	3	2	42
Gale	110	7	10	100	3	2	36

來福槍（ライフル）一覽

武器名稱	價格	單發攻擊傷害值	發射彈數	彈藥數	單次攻擊消耗AP	最大攻擊次數	重量
Firebird	1540	333	1	16	6	1	166
Ibis	1260	280	1	18	6	1	148
Winee RR	1380	310	1	18	6	1	158
Srab	1100	260	1	20	6	1	130
Hexafire	960	230	1	20	6	1	120
Anaconda	720	194	1	30	6	1	112
Glowtusk	620	192	1	30	6	1	102
Winee	380	174	1	30	6	1	90
IGUCHI Type 5	250	150	1	40	6	1	80

火箭砲（バズーカ）一覽

武器名稱	價格	單發攻擊傷害值	發射彈數	額外傷害值	額外傷害彈數	彈藥數	單次攻擊消耗AP	最大攻擊次數	重量
Rock Jack	1480	180	1	60	4	20	6	1	166
M405A	1400	120	1	50	4	20	6	1	194

Be-11	1200	140	1	50	4	20	6	1	148
Gnautz	880	120	1	40	4	30	6	1	120
Banish	1100	120	1	40	4	30	6	1	108
Boa 36	640	100	1	30	4	30	6	1	102

格鬥兵器一覽

武器名稱	價格	單發攻擊傷害值	攻擊次數	單次攻擊消耗AP	最大攻擊次數	重量
Soul Buster	600	164	1	1	1	32
Skull Buster	260	112	1	1	1	26
Bone Buster	110	88	1	1	1	12
Cursader	725	188	1	1	1	64
F-5 Hand Rod	540	150	1	1	1	48
Hard Rod	320	110	1	1	1	32
Last Stake	660	180	1	1	1	52
Press Needle	400	128	1	1	1	32
Heavy Pile	160	98	1	1	1	18

盾牌（シールド）一覽

盾牌名稱	價格	損害減少率	可阻擋彈數	單次防禦消耗AP	最大防禦次數	重量
Firewall	880	70%	10	2	1	60
Angel Shield	550	100%	1	2	1	32
Wing Shield	610	30%	20	2	1	40
SN-40	720	60%	10	2	1	52
SN-20	540	50%	10	2	1	40
WS-200	350	40%	8	2	1	36
WS-100	210	30%	6	2	1	24
Light Shield	140	20%	8	2	1	16



機甲背包一覽

道具收納型背包（Item）

背包名稱	價格	重量	可收納道具數
BP－S08	600	40	12個
BP－S07	500	40	10個
BP－S05	400	30	8個
BP－S02	300	20	6個
BP－S01	200	10	4個

出力增加型背包（Turbo）

背包名稱	價格	重量	可收納道具數	最大負重量增加數
TB－160ER	2800	30	4個	180
TB－110X	1800	10	2個	110
TB－90VS	1400	30	4個	90
TB－60SP	1000	10	2個	40
TB－40	800	10	2個	30

噴射背包（JetPack）

背包名稱	價格	重量	噴射移動消耗AP	噴射移動力	再次使用所需回合數
JP55−Adler	4000	90	2	10	0
JP5−Wren	1400	60	1	10	1
JP33−Drossel	1200	40	2	7	1
JP4E−Milan	900	40	1	5	0
JP2−Plover	600	30	2	4	0

修理專用背包（JetPack）

背包名稱	價格	重量	有效使用範圍	最大回復HP	使用所需AP	能否復活被破壞的部位	能否回復異常狀態
RP5V−Brise	2800	160	1−3格	900	3	不能	不能
RP2H−400V	4000	220	1−3格	1000	3	可以（復活後HP回復1000、消耗AP：3）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』（消耗AP：2）
RP44−Wunder	3200	200	1−3格	1000	3	可以（復活後HP回復700、消耗AP：3）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』（消耗AP：2）
RP2E−Robuste	2000	130	1−3格	700	4	不能	不能
RP2G−200VS	2800	190	1−3格	800	4	可以（復活後HP回復800、消耗AP：5）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』（消耗AP：7）
RPg−Aubade	2400	180	1−3格	800	4	可以（復活後HP回復400、消耗AP：5）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』（消耗AP：6）
RP2E−100V	2000	164	1−3格	700	3	可以（復活後HP回復600、消耗AP：4）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』、『攻擊不能』（消耗AP：5）
RP7−Nocturne	1800	160	1−3格	600	2	可以（復活後HP回復300、消耗AP：3）	可回復『完全行動不能』、『LINK不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』（消耗AP：4）
RP5−Interlude	1400	130	1−3格	400	2	可以（復活後HP回復200、消耗AP：2）	可回復『完全行動不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』（消耗AP：2）
RP2−Prelude	1000	100	1−3格	300	1	可以（復活後HP回復150、消耗AP：2）	可回復『攻擊不能』（消耗AP：1）

飛彈引導背包(Sensor)

背包名稱	價格	重量	聲納飛彈引導機能	雷達飛彈引導機能
SE32HG－Vent	1200	130	正常天候：1－6格 雨天＆下雪：1－5格	白天：1－5格 夜晚：1－6格
SE9G－Fox	1000	90	正常天候：1－4格 雨天＆下雪：1－3格	白天：1－3格 夜晚：1－4格
SE2E－Vague	740	110	正常天候：1－5格 雨天＆下雪：1－3格	白天：1－4格 夜晚：1－5格
SE4DS－Lynx	600	100	無	白天：1－3格 夜晚：1－4格

空中支援背包(Radio)

背包名稱	價格	重量	空中轟炸支援	空投彈藥物資	防禦支援	復活同伴功能次數
RD220E－WSS	2000	200	傷害值1640、消耗AP：12、範圍5×7格	無	無	無
RD33－Glocke	1600	180	傷害值1690、消耗AP：12、範圍3×5格	最大空投次數3次、消耗AP：6、空投點可供6台機體補充彈藥	消耗AP：6、範圍5×5格	2次
RD22－fackel	900	118	無	最大空投次數3次、消耗AP：4、空投點可供5台機體補充彈藥	無	2次
RD7A－Soleil	1400	160	傷害值1540、消耗AP：12、範圍3×5格	最大空投次數3次、消耗AP：4、空投點可供4台機體補充彈藥	消耗AP：6、範圍5×5格	2次
RD2－Conector	1000	140	傷害值1410、消耗AP：12、範圍3×5格	最大空投次數3次、消耗AP：4、空投點可供3台機體補充彈藥	無	2次

電子干擾背包（EMP）

背包名稱	價格	重量	有效範圍	電子干擾成功機率	可造成的異常效果	消耗ＡＰ	異常效果持續回合數	『[illegible]』功能使用次數
EMPgf－Licorne	3500	200	1－4格	100%	『完全行動不能』、『ＬＩＮＫ不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』	4	3回合	10次
EMP07－Mayfly	2000	190	1－4格	90%	『完全行動不能』、『ＬＩＮＫ不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』	4	5回合	10次
EMP55－Greif	1800	160	1－4格	90%	『完全行動不能』、『ＬＩＮＫ不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』	4	3回合	10次
EMP4B－Ange	1280	150	1－4格	90%	『完全行動不能』、『攻擊不能』	4	4回合	10次
EMP104－Kirin	1500	140	1－4格	80%	『完全行動不能』、『ＬＩＮＫ不能』	4	3回合	10次
EMP3C－Priere	1200	120	1－4格	70%	『完全行動不能』、『ＬＩＮＫ不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』	4	3回合	10次
EMP22－Blei	800	100	1－4格	60%	『完全行動不能』、『背包使用不能』、『攻擊不能』	4	3回合	10次
EMP01－Firefly	600	90	1－4格	60%	『移動力減半』、『攻擊不能』	4	3回合	無



道具一覽

基本能力型技能

道具名稱	價格	所佔背包空間	效果
Mini Repair MAX	1000	1	使用後HP恢復全滿
Repair MAX	800	2	使用後HP恢復全滿
Repair 1200	600	2	使用後HP恢復1200
Repair 1000	500	1	使用後HP恢復1000
Repair 600	200	1	使用後HP恢復600
Repair 200	50	1	使用後HP恢復200
MG Ammo MAX	100	1	使用後、機關槍子彈全部補滿
MG Ammo 20	50	1	使用後、機關槍子彈回復20
SG Ammo MAX	100	1	使用後、散彈槍子彈全部補滿
SG Ammo 20	50	1	使用後、散彈槍子彈回復20
RF Ammo MAX	100	1	使用後、來福槍子彈全部補滿
RF Ammo 10	50	1	使用後、來福槍子彈回復10
GR Ammo MAX	200	2	使用後、榴彈砲彈藥全部補滿
GR Ammo 3	100	1	使用後、榴彈砲彈藥回復3
BZ Ammo MAX	100	2	使用後、火箭砲彈藥全部補滿
BZ Ammo 10	50	1	使用後、火箭砲彈藥回復10
RK Ammo MAX	400	3	使用後、肩射火箭彈藥全部補滿
RK Ammo 2	100	2	使用後、肩射火箭彈藥回復2
MS Ammo MAX	200	4	使用後、肩射飛彈彈藥全部補滿
MS Ammo 4	100	2	使用後、肩射飛彈彈藥回復4
SH Plates MAX	600	2	使用後、盾牌全恢復
SH Plates 5	200	1	使用後、盾牌恢復5回
Remove All	100	1	使用後、所有異常狀態全恢復



超強金手指

EC878530 1444983C	必須碼（M）
1C8B86F0 1456E7A5	戰鬥結束後、 所有人取得ＥＰ超高
1C8B6A7C 1456E7A5	金錢超高 （買過東西之後才會出現效果）
9CB62DFC 3859E7A5	戰鬥中彈藥不減 （敵我共通）
9CBDABE8 0456E79A	可大量裝備特殊技能 （裝備上限大約是人物技能格數的２倍）
9C8B8F5C E456D81E	可大量設定ＬＩＮＫ攻擊防禦功能 （但至少需要１點的ＬＩＮＫ點數）
9CBFF7BC 0456E799	雷霆機甲的負重量無限

4
雷霆任務

MEMO



歷代『雷霆任務』歷史介紹＆名詞解釋

國家、共同體、地區、特殊機關

泛太平洋共同連合（Oceana Community Union。簡稱ＯＣＵ）

為了不讓自己的國家成為西方世界的『經濟殖民地』，亞洲各國陸續在『經濟自立』與『共同聯合』的前提之下組織、並且加入其中的『政經共同國體』，ＯＣＵ的涵蓋範圍主要是以大洋洲、東亞、以及東南亞為主。在Ｏ-ＣＵ的體制之下，各會員國雖然擁有各自獨立的自治權，但是根據『ＯＣＵ憲章』的規定，各會員國所施行的國政內容必須以『維護ＯＣＵ全體利益』作為最高指導原則。另外，ＯＣＵ的總本部是設在澳洲的坎培拉，聯合國防部、聯合外交部、聯合內政部、聯合經濟部等５個部會則是負責整個ＯＣＵ的行政工作。

在ＯＣＵ還沒有正式誕生之前，原本亞洲各國是打算建構一個名叫『曼谷經濟帶』的經濟共同體。但是，因為當時亞洲各國都缺乏豐富的資源與強而有力的對外交涉能力，因此『曼谷經濟帶』的構想後來只能流於『紙上談兵』的虛擬形式。所幸在澳洲與日本的全力奧援下，ＯＣＵ才於西元２０９６年順利誕生。

然而，經過統合之後的ＯＣＵ雖然擁有豐富的資源與強大的經濟力，但是各會員國之間的民族紛爭與宗教衝突卻從來沒有斷絕過。西元２０７０年、西元２０９０年，ＯＣＵ兩度為了太平洋海上一處名叫『哈夫曼島』的島嶼

而與ＵＳＮ發生紛爭，結果造成ＯＣＵ部隊極為慘重的死傷。　另外，包括２１０２年的亞羅爾迪修國軍（前孟加拉陸軍）軍事叛變、以及２１１２年的日本國防軍兵變事件在內，ＯＣＵ內部仍然有許多的不安定情勢與難題有待解決。

附帶一提，自從２１０２年的亞羅爾迪修國軍叛變事件之後，ＯＣＵ各會員國之間開始為了各國經濟水平差異一事而產生嫌隙，最後更演變成ＯＣＵ內部發生了嚴重的通貨膨脹，結果導致ＯＣＵ的經濟低迷、各會員國內部也出現大量的『反ＯＣＵ運動』。



ＯＣＵ主要加盟國

澳洲	印尼
日本	越南
紐西蘭	馬來西亞
泰王國（泰國）	巴布亞新幾內亞
大韓民國	柬埔寨王國
菲律賓共和國	寮人民民主共和國（寮國）
亞羅爾迪修人民共和國（前孟加拉共和國）	緬甸聯邦
新加坡	吉里巴斯共和國
薩摩亞獨立國	所羅門群島共和國
吉瓦魯共和國	東加王國
諾魯共和國	萬那杜共和國
帛琉群島共和國	斐濟群島共和國
紐埃自治政府	馬紹爾群島共和國
密克羅尼西亞聯邦	哈夫曼島



OCU簡略年表

2005年	曼谷經濟帶成立
2021年	反OCU運動活潑化
2023年	OCU國防軍的前身——『OCU共同準備隊』編成
2026年	泛太平洋共同連合（OCU）正式成立
2028年	大韓民國加盟，之後東南亞諸國也陸續加入OCU
2068年	OCU勢力進駐哈夫曼島
2070年	USN合眾國宣稱擁有太平洋中央海域·『哈夫曼島』的主權，『第一次哈夫曼紛爭』爆發
2090年	第二次哈夫曼紛爭』爆發，薩夫特拉共和國與OCU、USN等3國利用士兵人腦作為雷霆機甲電腦輔助系統的軍事研究醜聞曝光、全球輿論一片嘩然。
2094年	前孟加拉共和國加盟OCU、隔年並改名為『亞羅爾迪修人民共和國』
2102年	亞羅爾迪修人民共和國發生軍事政變。澳洲發現極為大量的鐵礦礦脈
2106年	菲律賓的民達那峨島被反政府組織攻佔
2112年	日本國防軍發動兵變、新型高出力能源裝置『MIDAS』在菲律賓巴坦加斯市外海爆炸

新大陸合眾國（United States of New Continent。簡稱USN）

受到歐盟進一步組合成為『歐洲聯合共同體』（European Community。簡稱『EC』）、以及亞洲諸國成立『曼谷經濟帶』的影響，由美洲大陸各國所組成的經濟合作組織·『NAFTA』不久便宣告崩壞。緊接著，經過美國與加拿大兩國的強力運作主導，中南美洲各國幾乎都投入美加兩國的麾下成為附屬州。西元2020年，新大陸合眾國正式成立，USN成為實質上的超巨大國家，至於之前的美洲各國則是以『獨立自治州』的形態聽從 U-SN中央政府、也就是舊美國政府體制的統一命令指揮。

跟OCU一樣，USN在統合之前也是面臨著許許多多的問題。首先，為了達成『美洲大陸單一國家』的政治目的，美國與加拿大兩大強國開始減少對南美洲各國的經濟援助與貨物進口。另一方面，美加也開始強力取締中南

美洲非法移民以及毒品軍火的走私活動。由於中南美洲諸國大多都是仰賴美加兩國的各種消費與經貿往來才能存活，因此在合法的貿易與非法的毒品軍火買賣都被封鎖的情況下，中南美洲各國的經濟開始呈現『大蕭條』的景況。為了求取生存空間，雖然南美各國心中都有百般的不願，但是『政經軍』三方面都比不上美國的南美諸國也只能點頭加入美加兩國所提出的『ＵＳＮ構想』、並且自願成為新國家ＵＳＮ的其中一州。



ＵＳＮ主要統合國

美利堅合眾國（美國）	加拿大
墨西哥合眾國	哥倫比亞共和國
巴西聯邦共和國	祕魯共和國
阿根廷共和國	智利共和國
巴拿馬共和國	厄瓜多爾共和國
烏拉圭東方共和國	薩爾瓦多共和國
蓋亞那協同共和國	瓜地馬拉共和國
格瑞那達群島	哥斯大黎加共和國
牙買加群島	尼加拉瓜共和國
巴哈馬群島	巴拉圭共和國
委內瑞拉共和國	玻利維亞共和國
宏都拉斯共和國	



ＵＳＮ簡略年表

2011年	澳洲籍船隻『特莉妮達號』在巴拿馬運河遭到美國海軍逮捕。之後美澳兩國關係急速惡化，澳洲政府決定加盟亞洲區域的經濟共同體‧『曼谷經濟帶』以對抗美國。
2020年	新大陸合眾國（ＵＳＮ）成立，被統合的美洲各國紛紛退出聯合國
2026年	泛太平洋共同連合（ＯＣＵ）正式成立
2068年	ＯＣＵ勢力進駐哈夫曼島

2070年	ＵＳＮ合眾國宣稱擁有太平洋中央海域・『哈夫曼島』的主權，『第一次哈夫曼紛爭』爆發
2090年	『第二次哈夫曼紛爭』爆發，薩夫特拉共和國與ＯＣＵ、ＵＳＮ等３國利用士兵人腦作為雷霆機甲電腦輔助系統的軍事研究醜聞曝光、全球輿論一片嘩然。
2090年	反ＵＳＮ組織・『自由之星』利用新型兵器在ＵＳＮ各地展開破壞行動
2096年	ＵＳＮ委內瑞拉州州長・迪亞茲發表『委內瑞拉獨立宣言』
2098年	試圖修復與ＯＣＵ關係的ＵＳＮ開始提供大漢中人民共和國（前中國）軍事專用雷霆機甲。後來由於大漢中人民共和國新一屆的國家主席改變對ＵＳＮ的政策，結果ＵＳＮ開始轉而向日本合作示好。
2108年	墨西哥危機事件發生

薩夫特拉共和國（Republic of Zerftra）

自從舊蘇聯解體之後，俄羅斯地區就充斥著許多小型的國家。雖然這些小國家在世界性的『共同體潮流』當中曾經組織了一個名叫『獨立國家共同體』（ＣＩＳ）的聯合體制，但是受到接連發生的內戰與俄國不願意提供經濟援助的影響，最後ＣＩＳ是宣告解體、而且ＣＩＳ的各會員國有很多都被歐洲或亞洲的強國統合，結果造成俄羅斯地區的產業陸續外移、經濟狀態也愈來愈惡化。

西元２０１５年，俄國在西伯利亞地區發現了極為大量的資源礦脈，俄國的經濟也因為這些天然資源而起死回生。在經濟再度復興、甚至可以說是急速成長的情況下，為了恢復俄羅斯舊有的光榮，俄國總統梅爾夫斯基宣布成立新國家『薩夫特拉共和國』、並且成立『永久和平調停機構』（ＰＭＯ）以維護世界的秩序與和平。

薩夫特拉共和國成立之後，原本脫離ＣＩＳ的俄羅斯地區小國與東歐諸國紛紛加盟，一時之間薩國國力強盛，為了表示斯拉夫地區與俄羅斯政經體制

的正統，薩夫特拉共和國的首都仍然是設立在舊俄國的莫斯科、當然總統府也還是維持在克里姆林宮不變。



薩夫特拉共和國主要加盟國

摩爾多瓦共和國	烏克蘭共和國
亞美尼亞共和國	亞塞拜然共和國
哈薩克共和國	喬治亞共和國
烏茲別克共和國	白俄羅斯共和國
土庫曼共和國	塔吉克共和國
吉爾吉斯共和國	俄國



薩夫特拉共和國簡略年表

1991年	蘇聯解體
2015年	薩夫特拉共和國成立
2021年	『永久和平調停機構』（PMO）
2060年	『拉布努伊國營科學研究所』設立
2112年	薩夫特拉共和國與拉布努伊國簽訂和平條約

哈夫曼島（Huffman Island）

西元１９９５年，聯合國的偵察機在南緯１２度、西經９１度的太平洋海上發現一座新隆起的小島。西元２００２年，聯合國正式將該島命名為『哈夫曼島』。到了西元２０６５年，各國調查團發現『哈夫曼島』的地底下蘊藏有大量的天然資源，此時ＯＣＵ、ＵＳＮ兩國才開始進駐此島、而且兩國都各自宣稱擁有『哈夫曼島』的主權，雙方還因此爆發了兩次大戰。史稱『第一次＆第二次哈夫曼紛爭』。



哈夫曼島相關資料

面積	7萬9215平方公里
人口	455萬人（OCU：182萬、USN：272萬）
人口密度	57人／平方公里
通用貨幣	哈夫曼元
官方語言	英文（OCU領土內有日文與中文、USN領土內有西班牙文與法文）
稻米生產量	48．2萬公噸
蔬菜生產量	77．8萬公噸
乳牛隻數	33．5萬頭
肉牛隻數	87．2萬頭
毛豬隻數	48萬頭
漁獲量	92．2萬公噸
石油生產量	216．3萬桶
天然氣生產量	12億5820．3萬立方公尺

聯合中央情報局（Central Intelligence Service of Union、簡稱CIU）

直接隸屬於OCU首相府、負責OCU各項對內對外的組織。內部成員大多是以澳洲國家保安局情報部以及日本政府的內閣調查室探員為主。雖然CIU一向秉持著超然、公正、中立的立場，但是，當CIU在『第二次哈夫曼紛爭』裡頭揭發OCU政府與『沙卡達企業』研究『BD生體電腦』的醜聞、結果導致OCU政府面臨空前的輿論譴責危機之後，OCU的政、官、財經界就認為應該要『適度管制CIU的行動』。

CIU探員的活動範圍遍及全世界，其中又以孟加拉、菲律賓等等東南亞地區為最多，這些探員最主要的任務是收集國內外政治、軍事、經濟等等的祕密情報，而且他們還擁有向司法當局檢舉的告發權、以及向議會上訴的申訴權。



CIU基本資料

本部所在地	日本東京都
局長	畢普爾
法源依據	情報機關法、中央情報局法
隸屬單位	首相府
支部數目	３２個
一般事務職員	２萬３３００人
所屬探員	１萬２０００人
非正式支援事務所	３７１１人
非正式職員	３萬７０００人
非正式探員	１萬２０００人

重大事件、區域紛爭

第一次哈夫曼紛爭（First Huffman dispute）

西元２０７０年～２０７２年。ＯＣＵ與ＵＳＮ為了爭奪哈夫曼島上豐富的地下資源而起了軍事衝突。雖然兩國私底下都透過歐聯（ＥＣ）試圖調停、但雙方最後卻是因為薩夫特拉共和國的介入、以及『永久和平調停機構』（ＰＭＯ）的調停才休兵。西元２０７１年，ＯＣＵ與ＵＳＮ簽訂了『哈夫曼條約』。２０７２年雙方正式停戰。

資料篇

哈夫曼條約（Huffman treaty）

ＯＣＵ與ＵＳＮ在『第一次哈夫曼紛爭』事件末期於莫斯科簽訂的條約。根據條約規定，ＯＣＵ與ＵＳＮ以哈夫曼島『梅爾河』為界，西側的土地歸ＯＣＵ所有、東側的土地則納入ＵＳＮ的領地。同時兩國均不得在哈夫曼島上使用核兵器、化學兵器等等會對環境造成嚴重破壞的兵器，同時，兩國也不得在哈夫曼島上從事任何『非人道的兵器研究』。

哈夫曼危機（Huffman crisis）

西元２０８６年，ＯＣＵ與ＵＳＮ的部隊接連在哈夫曼島上爆發數起零星的小規模戰鬥。兩國關係再度緊張，史稱『哈夫曼危機』。

拉卡斯事件（Larcus incident）

西元２０９０年，在軍方的命令之下，４台負責偵察任務的ＯＣＵ機甲小隊刻意違反『哈夫曼條約』、然後侵入ＵＳＮ領地的『拉卡斯地區』。在那裡，他們發現了一處從事祕密軍事研究的工廠、並且與ＵＳＮ的部隊發生激烈的交戰，史稱『拉卡斯事件』。ＵＳＮ方面表示，這次的戰鬥不但造成ＵＳＮ的工廠爆炸、而且還有６２名的ＵＳＮ人員死亡。後來『拉卡斯事件』更成為接下來的『第二次哈夫曼紛爭』的直接導火線。

不過，隨著『第二次哈夫曼紛爭』的結束，世人卻發現『第二次哈夫曼紛

爭』根本就是薩夫特拉共和國、ＵＳＮ、以及ＯＣＵ３國為了實地測試『某項不人道的軍事研究』而刻意自導自演的一齣戲。當然『拉卡斯事件』也是３國高層事先就安排好的『戰爭藉口戲碼』。

第二次哈夫曼紛爭（Second Huffman dispute）

乍看之下好像是ＯＣＵ與ＵＳＮ兩國為了爭奪哈夫曼島的領土主權而爆發的戰爭，其實『第二次哈夫曼紛爭』是沙卡達企業、薩夫特拉共和國、ＵＳ－Ｎ、以及ＯＣＵ等三國為了實地測試『ＢＤ生體電腦』（取出士兵的人腦然後改造成雷霆機甲可以使用的超高性能電腦）而刻意引發的戰爭。由於愈有戰鬥經驗的士兵人腦改造成生體電腦（ＢＤ）之後愈能發揮超高性能，因此三國才會故意引發戰爭、以期能夠取得大量實驗資料、進而產量『ＢＤ生體電腦』。

『第二次哈夫曼紛爭』結束後，這種冷血犧牲自國士兵的殘忍軍事研究被ＯＣＵ的情報單位．聯合中央情報局（ＣＩＵ）公諸於世，全球輿論為之嘩然，ＵＳＮ、ＯＣＵ、以及薩夫特拉共和國政府高層面臨了空前絕後的政治危機，即使三國破天荒的革去許多重量級政治軍事高層人員的職務，但是人民對政府的不滿還是沒有解除。

※『第二次哈夫曼紛爭』結束後，各國對『ＢＤ生體電腦』事件的後續處理

ＯＣＵ方面

當初在陸防軍情報部長．丹尼爾的指示下，ＯＣＵ成立了一支由數十名隊員所組成的傭兵部隊．『奇尼翁克羅』。事實上，這支部隊其實是丹尼爾準備用來累積士兵戰鬥經驗的『白老鼠』。所幸『奇尼翁克羅』部隊中途發現

ＯＣＵ與ＵＳＮ的陰謀，最後該部隊是與哈夫曼島上的游擊隊．『哈夫曼之魂』一起爆破了『沙卡達企業』設立在島上的祕密基地、並且向情報機關Ｃ－ＩＵ揭露兩國政府的陰謀。事件曝光後，ＯＣＵ政府在強大的輿論壓力下撤換了許多與此事相關的官員。陸防軍情報部長．丹尼爾也因為此案而被革職強迫退伍、最後被判入獄服刑。

ＵＳＮ方面

事件過後，ＵＳＮ有６名將級軍官因為實際參與了『ＢＤ生體電腦研究』、『活體取出士兵人腦』、『建造適合ＢＤ生體電腦使用的雷霆機甲』等等案件（過程中還殺死了３名士兵、製造出３顆試作型ＢＤ電腦）、結果６人紛紛被移送軍事法庭審判。

薩夫特拉共和國方面

事件爆發後，薩夫特拉共和國雖然承認輿論的報導『部份是事實』，但是在最引人爭議與譴責的『ＢＤ生體電腦』部份，薩夫特拉共和國卻是一直避重就輕、打死不肯承認他們與這件事有關。不過，薩國總統最後還是在強大的輿論壓力下辭職下台。同時『永久和平調停機構』局長．梅魯迪夫斯基也為了此事辭去局長的職務。

沙卡達企業方面

醜聞發生之後，『沙卡達企業』身敗名裂，最後於２０９４年被外國的『伊古奇公社』收購，同時有關『ＢＤ生體電腦』的相關技術也遭到全球機甲生產工業的完全凍結與抵制。

亞羅爾迪修軍事政變

西元２１０２年，亞羅爾迪修國防軍中校．馬卡傑為了鼓吹亞羅爾迪修共和國從ＯＣＵ獨立出來而發起的軍事叛變。在馬卡傑部隊的閃電作戰之下，

叛軍很快就攻佔了ＯＣＵ的軍事基地與首都，同時叛軍也挾持了大量的ＯＣ－Ｕ人員作為人質。然而，本次的叛變事件其實是ＯＣＵ軍方為了測試祕密兵器·『環誘導侵攻制御裝置』而刻意讓它發生的，完全不知情的馬卡傑說穿了也只不過是ＯＣＵ軍方的一顆棋子而已。

ＭＩＤＡＳ事件

ＭＩＤＡＳ（Matter Irradiation Type Dissociate Acceleration System）是由克蘭姆斯可博士所發明的『無污染＆高能量產生裝置』。雖然克蘭姆斯可博士開發這台裝置的本意是打算用它來取代傳統的核能發電，但是因為ＭＩＤＡＳ在軍事用途上可以發揮比核子兵器更強大的威力、而且又完全沒有核能污染的優點，因此包括ＯＣＵ、ＵＳＮ、以及大漢中人民共和國在內，幾乎世界各國都像把ＭＩＤＡＳ的資料據為己有。為了搶奪克蘭姆斯可博士開發出來的『原型ＭＩＤＡＳ』回來研究，各國隨即展開一場激烈的『ＭＩＤＡＳ爭奪戰』，史稱『ＭＩＤＡＳ事件』。

日本國防軍叛變事件

在日本內閣的暗中認可之下，日本國防軍強行奪取了ＵＳＮ合眾國的ＭＩ－ＤＡＳ、並且展開了一連串的『積極防禦計劃』、以期能夠跟其他的核武國家擁有相對等的外交地位。然而，隨著各國對『ＭＩＤＡＳ爭奪戰』的明爭暗鬥愈來愈激烈，擔心無法掌握局面的日本政府開始出現退縮的念頭。看到日本內閣這麼樣的不知變通，手上握有『ＭＩＤＡＳ』這張王牌的國防軍右派激進人士（以參謀長佐佐木為首）竟然發動了軍事政變、並且挾持日本首相與ＭＩＤＡＳ來跟日本政府軍對抗。

書號	書名	定價	備註
006	亂馬1/2珠貓團的秘寶	180	
010	MD夢幻之星IV 如夢似幻SFC怪獸製造廠	180	三合一
011	SFC聖火降魔錄-紋章之謎-	150	劇情版攻略
015	SFC超級機器人大戰EX	200	三合一
016	SFC太空戰士4	360	劇情版攻略
024	SFC狂飆騎士	330	劇情版攻略
025	對戰遊戲特輯	250	十四個遊戲

書號	書名	定價	備註
SF01	王者之師	340	劇情版攻略
SF02	龍戰士II	180	破關完全攻略
SF03	龍戰士II	330	劇情版攻略
SF04	大貝獸物語	180	破關完全攻略
SF05	大貝獸物語	330	劇情版攻略
SF06	超級桃太郎電鐵, 勇者募集中, 多卡波321	180	三合一
SF07	魔獸大戰, 英雄聖戰II, 聖靈珠傳	180	三合一
SF08	雷霆任務, 魔神轉生II	180	二合一
SF09	雷霆任務	240	劇情版攻略
SF10	超時空之鑰	220	劇情版攻略
SF11	第四次機器人大戰＆女神轉生外傳3	200	二合一
SF12	超時空之鑰	360	劇情版攻略
SF13	第四次機器人大戰	360	劇情版攻略
SF14	新SD戰國傳	270	劇情版攻略
SF16	未來勇者II	220	
SF17	夢幻模擬戰& 幻史世界記	220	二合一
SF18	超魔獸大戰	290	劇情版攻略
SF19	夢幻模擬戰	370	劇情版攻略
SF20	時空引導者	240	破關完全攻略
SF21	翡翠龍	240	故事攻略
SF22	史記英雄傳	200	破關完全攻略
SF23	超魔法大陸	160	破關完全攻略
SF24	機器人烈傳	240	劇情版攻略
SF25	賞金劍客	220	完全攻略
SF26	超悟空傳-覺醒篇	260	劇情版攻略
SF27	聖劍傳說3	240	三種路線破關攻略
SF28	皇家騎士團2	200	攻略指引
SF29	神聖記II	160	破關完全攻略
SF30	皇家騎士團2	330	超完全攻略
SF31	天地創造	240	超完全攻略
SF32	大和戰神	220	超完全攻略
SF33	復活邪神III	260	破關完全攻略
SF34	吞食天地	220	超完全攻略
SF35	坦克戰記	220	破關完全攻略
SF36	科學島大冒險	220	超完全攻略
SF37	魔天傳說	220	超完全攻略
SF38	勇者鬥惡龍VI	280	破關完全攻略
SF39	風塵英雄	260	超完全攻略
SF40	超級桃太郎電鐵DX	220	超完全攻略
SF41	時空幻境	280	超完全攻略
SF42	聖劍傳說3	190	劇情書

書號	書名	定價	備註
SF43	美少女夢工廠	240	超完全攻略
SF44	幕末降臨傳ONI	270	超完全攻略
SF45	勇者鬥惡龍VI	360	劇情版攻略
SF46	神龍奇兵	360	破關完全攻略
SF47	純愛手札	230	超完全攻略
SF48	皇家騎士團2	260	劇情書
SF49	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF50	雷霆任務2	280	超完全攻略
SF51	魔誡聖戰	230	破關完全攻略
SF52	復活邪神3	360	劇情書
SF53	魔裝機神	250	超完全攻略
SF54	聖火降魔錄II	240	破關完全攻略
SF55	追寶威龍	250	破關完全攻略
SF56	黑暗魔宮	250	超完全攻略
SF57	阿拉伯奇遇	240	破關完全攻略
SF58	追寶威龍	320	劇情版攻略
SF59	黑水晶傳說(修訂完整版)	260	超完全攻略
SF60	試管城市	250	全彩超完全攻略
SF61	魔星迷蹤II	250	破關完全攻略
SF62	光能戰士	250	彩色超完全攻略
SF63	大貝獸物語2	260	全彩超完全攻略
SF64	聖火降魔錄II	360	劇情版攻略
SF65	勇者鬥惡龍III	220	彩色破關完全攻略
SF66	銀河遊俠	240	全彩超完全攻略
ST01	秘技大全1	200	
SSPS01	侍魂列傳	250	全彩破關完全攻略
SSPS02	純愛手札外傳1-虹色青春	210	全彩超完全攻略
SSPS03	格鬥大全1	280	全彩珍藏版
SSPS04	攻略大全1	290	全彩珍藏版
SSPS05	孃樣特急	210	全彩超完全攻略
SSPS06	惡魔召喚師－靈魂駭客	260	全彩破關完全攻略
SSPS07	冒險王	300	全彩超完全劇情攻略
DC01	冒險王2	260	全彩超完全破關攻略
DC02	DC上網完全使用手冊	200	
DC03	莎木2	200	

書號	書名	定價	備註
PS201	鐵拳TT	290	
PS202	PS2完全分析手冊	250	
PS203	機戰傭兵2	230	破關完全攻略
PS204	太10最速破關攻略	230	
PS205	太10劇情版	450	修訂完整版
PS206	沉默之丘2	180	破關完全攻略
PS207	異世界傳說2	250	破關完全攻略
PS208	特攻神諜2	230	破關完全攻略
PS209	古城迷霧ICO	200	破關完全攻略
PS210	格羅騎士傳III	250	破關完全攻略
PS211	冒險王X	220	快速破關劇情攻略
PS212	異域傳奇首部曲	220	破關完全攻略
PS213	王者之心	290	超完全劇情攻略
PS214	超級機器人大戰IMPACT	390	破關完全攻略
PS215	感染擴大	230	破關完全攻略
PS216	封神演義2	250	超完全故事攻略
PS217	幻想水滸傳3	500	超完全劇情攻略
PS218	惡性變異	250	破關完全攻略
PS219	黑暗同盟	230	破關完全攻略
PS220	龍戰士5	250	破關完全攻略
PS221	時空幻境～命運傳說2～	250	破關完全攻略
PS222	感染擴大～侵食污染～	250	破關完全攻略
PS223	復活"無限傳說"	270	破關完全攻略
PS224	時鐘塔3	220	超完全攻略
PS225	惡魔獵人2	220	破關完全攻略
PS226	時空幻境"命運傳說2"	500	超完全劇情攻略
PS227	真・女神轉生III	250	破關完全攻略
PS228	銀河遊俠3	260	故事攻略
PS229	太10第二部	240	破關完全攻略
PS230	真三國無雙2, 3, 猛將傳	190	攻略三合一
PS231	太十第二部劇情版	360	超完全劇情攻略
PS232	機戰α～第二次～	450	故事破關完全攻略
PS233	沉默之丘3	200	最強破關完全攻略
PS234	機戰SC	200	必勝完全攻略
PS235	狂野F	220	最強破關故事攻略
PS236	雷霆任務4	250	故事完全攻略

書號	書名	定價	備註
MD1	夢幻魔擬戰II	320	劇情版攻略
017	超任RPG金手指大全	260	
SF15	金手指大全II	290	
GF03	金手指大全3	260	
GF04	PS金手指大全1	220	隨介面卡附送不零售
GF05	SS金手指大全1	240	隨介面卡附送不零售
GF06	PS金手指大全2	240	隨介面卡附送不零售
GF07	SS金手指大全2	220	隨介面卡附送不零售
GF08	PS金手指大全1, 2合輯	300	
GF09	SS金手指大全1, 2合輯	300	
GF10	PS金手指大全3	250	
GF11	SS金手指大全3	250	
GF12	PS金手指大全4	270	
GF13	SS金手指大全4	240	
GF14	PS金手指大全5	280	
GF15	SS金手指大全5	250	
GF16	PS金手指大全6	260	
GF17	PS金手指大全7	230	
GF18	SS金手指大全6	250	
GF19	PS金手指大全8	280	
GF20	PS金手指大全9	280	
GF21	PS金手指大全10	260	
GF22	PS金手指大全11	270	
GF23	SS金手指大全7	250	
GF24	PS金手指大全12	260	
GF25	PS金手指大全13	280	
GF26	Ps金手指大全14	270	
GF27	GB金手指大全1	250	
GF28	PS金手指大全15	280	
GF29	GB金手指大全2	250	
GF30	PS金手指大全16	260	
GF31	GB金手指大全3	250	
GF32	GB金手指大全4	270	
GF33	PS金手指大全17	280	
GF34	DC金手指大全1	200	
GF35	PS金手指大全18	270	
GF36	PS金手指大全19	250	
GF37	PS金手指大全20	250	
GF38	金手指全集1	300	
GF39	PS, PS2金手指大全21	200	
GF40	金手指全集2	230	
GF40	金手指全集2	230	
GF41	金手指全集3	260	
GF42	PS2金手指大全1	360	
GF43	PS2金手指大全2	260	
GF44	GBA金手指大全1	250	

書號	書名	定價	備註
PS01	妖精戰士	250	劇情版攻略
PS02	三隻眼-吸精公主-	180	故事攻略
PS03	封魔傳說	260	超完全攻略
PS04	藤丸地獄變	280	超完全攻略
PS05	幻想水滸傳	260	超完全攻略
PS06	大盜伍右衛門外傳	190	超完全攻略
PS07	銀河美少女警察2086	210	超完全攻略
PS08	幽靈古堡	190	破關完全攻略
PS09	魔境冒險記	320	彩色超完全劇情攻略
PS10	刻命館	220	彩色超完全攻略
PS11	女神異聞錄(修訂完整版)	260	彩色超完全攻略
PS12	屠殺研究所	200	全彩超完全攻略
PS13	妖精戰士II	250	彩色破關完全攻略
PS14	失落的古文明	260	全彩超完全攻略
PS15	皇家騎士團	290	彩色超完全攻略
PS16	戰野神兵	240	彩色破關完全攻略
PS17	新機器人大戰	270	全彩超完全攻略
PS18	太空戰士7	240	全彩破關完全攻略
PS19	現代吸血鬼	180	超完全攻略
PS20	龍騎士4	210	全彩破關完全攻略
PS21	太空戰士4	270	全彩破關完全攻略
PS22	新美少女夢工廠	290	全彩養育大全
PS23	日本武士	220	全彩超完全攻略
PS24	夢的冒險	260	全彩破關完全攻略
PS25	太空戰士7【精裝版】	500	彩色超完全攻略
PS26	神犬傳説	260	全彩破關完全攻略
PS27	天空戰記	240	全彩超完全攻略
PS28	太空戰士模擬版	260	全彩破關完全攻略
PS29	渾沌之光	260	全彩超完全攻略
PS30	復活邪神-邪神領域-	250	全彩破關完全攻略
PS31	惡魔城VII	250	全彩超完全攻略
PS32	快打旋風EX-強化版絕活篇-	250	全彩超完全攻略
PS33	夢幻模擬戰I & II	250	全彩超完全攻略
PS34	龍戰士III	260	全彩破關完全攻略
PS35	雷霆任務2	240	全彩破關完全攻略
PS36	太空戰士模擬版	300	劇情書
PS37	同級生2	250	全彩超完全攻略
PS38	浮游大陸傳記	260	全彩破關完全攻略
PS39	時空幻記2	270	全彩破關完全攻略
PS40	神劍闖江湖-十勇士陰謀篇-	250	全彩破關完全攻略
PS41	異域神兵	280	全彩破關完全攻略
PS42	龍戰士III	230	彩色劇情書
PS43	魔境勇者	230	全彩破關完全攻略
PS44	太空戰士5	240	全彩破關完全攻略
PS45	異魔	220	全彩破關完全攻略
PS46	異域神兵	400	彩色劇情書
PS47	兵蜂RPG	210	全彩破關完全攻略
PS48	異魔	240	彩色劇情書
PS49	純愛騎士	250	全彩超完全攻略

書號	書名	定價	備註
PS50	武藏傳	250	全彩破關完全攻略
PS51	銀河遊俠2	300	全彩破關完全攻略
PS52	釣魚太郎-尋找秘境	200	全彩超完全攻略
PS53	影牢-刻命館真章	190	全彩超完全攻略
PS54	陸行鳥不可思議的冒險2	250	全彩破關完全攻略
PS55	時空幻境（修訂完整版）	280	破關完全攻略
PS56	夢幻模擬戰IV & V合輯	400	全彩超完全故事攻略
PS57	沉默之丘	200	全彩破關完全攻略
PS58	太空戰士6【精裝版】	400	全彩超完全劇情攻略
PS59	機動戰士鋼彈逆襲的夏亞	180	全彩設定資料集
PS60	邪神領域2	280	全彩超完全破關攻略
PS61	千劍物語	230	全彩破關完全攻略
PS62	魔魔殺機	260	全彩破關完全攻略
PS63	時空引導者	260	全彩破關完全攻略
PS64	銀河之星2	240	全彩故事流程攻略
PS65	新聖劍傳說～瑪那傳奇	270	全彩破關完全攻略
PS66	女神異聞錄2	250	全彩破關完全攻略
PS67	誅鬼傳承志（降鬼一族）	240	全彩故事流程攻略
PS68	狂野歷險2（野戰神兵2）	270	全彩破關完全攻略
PS69	釣魚太郎～航向寶島～	220	全彩破關完全攻略
PS70	太閣立志傳III	230	破關劇情攻略
PS71	稜鏡之光	220	全彩破關完全攻略
PS72	超時空之鑰	280	劇情版破關攻略
PS73	小綿羊歷險記	250	全彩破關完全攻略
PS74	超時空之鑰2	230	全彩快訴破關攻略
PS75	人形公主2	230	全彩破關完全攻略
PS76	異魔2	210	全彩破關完全攻略
PS77	戰神之詩	230	全彩故事流程攻略
PS78	放浪者物語	230	全彩破關完全攻略
PS79	異魔2	300	全彩劇情版破關攻略
PS80	放浪者物語 劇情版	300	破關完全攻略
PS81	超級機器人大戰α	350	全彩破關完全攻略
PS82	太空戰士9	240	全彩破關完全攻略
PS83	太空戰士9 劇情版	500	精裝劇情版破關攻略
PS84	千禧2000PS, PS2遊戲年鑑	380	全彩破關完全攻略
PS85	超級機器人大戰α外傳	240	破關完全攻略
PS86	英雄戰記	240	破關完全攻略
PS87	勇者鬥惡龍IV	250	破關完全攻略
PS88	東京魔人學園外法帖	390	破關完全攻略
PS89	勇者鬥惡龍～怪物仙境～1, 2合集	220	破關完全攻略
PS90	太I&太II	250	破關完全攻略
PS91	真女神if	260	破關完全攻略

書號	書名	定價	備註
SS01	VR快打2-絕招篇-	290	超完全攻略
SS02	聖龍戰記	260	超完全攻略
SS03	聖劍降魔	180	破關完全攻略
SS04	月花霧幻譚	150	破關完全攻略
SS05	誕生S	220	彩色超完全攻略
SS06	英雄勝戰外傳	200	彩色破關完全攻略
SS07	飛天幽夢	250	全彩超完全攻略
SS08	武裝鬥士(修訂完整版)	250	彩色超完全攻略
SS09	時空偵探DD	200	彩色超完全攻略
SS10	夢幻模擬戰III(修訂完整版)	260	彩色超完全攻略
SS11	銀河之星	180	全彩破關完全攻略
SS12	黑暗救星	250	彩色超完全攻略
SS13	櫻花大戰	290	彩色故事攻略
SS14	新光明與黑暗	220	彩色超完全攻略
SS15	殺無赦	220	彩色超完全攻略
SS16	古墓秘寶	200	破關完全攻略
SS17	大地之夢	290	全彩超完全攻略
SS18	天外魔境外傳	270	全彩破關完全攻略
SS19	龍少女	240	全彩破關完全攻略
SS20	夢幻物語	240	全彩超完全攻略
SS21	夢幻模擬戰IV	300	全彩破關完全攻略
SS22	同級生if	240	彩色超完全攻略
SS23	病毒	260	全彩超完全攻略
SS24	傭兵之盾	230	彩色致勝攻略
SS25	機器人大戰F	260	彩色超完全攻略
SS26	惡魔召喚師-靈魂駭客-	260	全彩破關完全攻略
SS27	光明與黑暗III第一部-王都巨神-	250	全彩破關完全攻略
SS28	冒險王	250	全彩破關完全攻略
SS29	DESIRE	260	全彩超完全攻略
SS30	機器人大戰F	390	彩色劇情書
SS31	冒險王	300	彩色劇情書
SS32	光明與黑暗III第二部-受狙神子-	260	全彩故事攻略
SS33	櫻花大戰2	260	全彩故事攻略
SS34	夢幻模擬戰V	250	全彩故事攻略
SS35	機器人大戰F完結篇【精裝版】	600	彩色劇情版攻略
SS36	機動戰士鋼彈-基連的野心-	260	全彩超完攻略
SS37	深海驚魂	240	全彩超完全攻略
SS38	光明與黑暗III第三部冰壁邪神宮	270	全彩故事攻略
SS39	高校物語	190	全彩超完全攻略

書號	書名	定價	備註
GB01	勇者鬥惡龍I & II	190	全彩破關攻略
GB02	口袋怪獸金銀	280	全彩破關攻略
GB03	口袋怪獸金銀百科事典	250	全彩
GB04	GB壞莉歐	200	全彩破關攻略
GB05	口袋怪獸金銀劇情版	320	全彩劇情攻略
GB06	GBA完全分析手冊	200	
GB07	黃金太陽	200	
GB08	超級機器人大戰A	250	
GB09	龍戰士II	260	
GB10	聖火降魔錄～封印之劍～	250	
GB11	黃金太陽～失去的時代～	250	全彩・故事破關完全攻略
GB12	超級機器人大戰R	260	超完全攻略
GB13	時空幻境～變裝迷宮2～	250	破關完全攻略
GB14	口袋怪獸～藍寶石・紅寶石版～	260	破關完全攻略
GB15	絡克EXE3	230	破關完全攻略
GC01	惡靈古堡GC	250	
GC02	陽光瑪莉歐	250	
GC03	水晶年代記	250	超完全必勝攻略
GC04	時空幻境～命運交響曲～	250	超完全破關攻略
CB01	攻略大全1	320	

發行人●廖國雄
發行所●疾風之狼文化事業有限公司
地址●台中市東區一心街370號
印刷所●勝美製本所
版次●2003年
出版登記證●局版台省業字第437號
郵政劃撥帳號●22320751　疾風之狼文化事業有限公司
發行專線●04-22112396　FAX:04-22115396

4 雷霆任務
故事完全攻略

E-mail jarlian@ms31.hinet.net
E-mail gamewolf@gamewolf.com.tw
Http://www.gamewolf.com.tw
Http://www.gamecode.com.tw

建議售價250元

- 最精彩的故事劇情內容、讓你瞭解雷霆任務4的劇情發展
- 最詳盡的戰場地圖、最仔細的敵人登場資料、最強悍的破關戰略剖析
- 最完整的人物技能說明、讓你知道什麼技能有什麼效果
- 最詳實的機甲武器裝備道具表、各種設定資料盡收眼底
- OCU、USN等專有名詞解釋，歷代雷霆任務系列的歷史一覽無疑
- 金錢超高、所有人取得EP超高、彈藥不減、機甲負重量無限、可大量裝備特殊技能……等超強金手指密碼
- 最保障玩家的售後服務，有問題儘管打電話來問！

ISBN 957-0386-60-6



建議售價 250 元

疾風之狼的攻略・玩家的貼身良伴

PS2-36

雷霆任務4

故事完全攻略



疾風の狼

PS2-36

疾風の狼

雷霆任務 4

故事完全攻略

最精彩的故事劇情內容

最詳盡的戰場地圖

最完整的人物技能說明

最強最猛的超級金手指密碼